

PELATIHAN TEKNOLOGI INFORMASI, INTERNET SEHAT DAN MULTIMEDIA BAGI SISWA-SISWI SMA

Hendra Kurniawan¹, Neni Purwati², Sri Karnila³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Indonesia

hendra.kurniawan@darmajaya.ac.id¹, nenipurwati87@darmajaya.ac.id², srikarnila_dj@darmajaya.ac.id³

ABSTRAK

Abstrak: Teknologi informasi saat ini semakin berkembang dan menjadi kebutuhan, untuk itu penting adanya pelatihan pemanfaatan teknologi pada usia remaja seperti siswa - siswi SMA agar tidak salah penggunaan. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa/siswi SMA IT An Qordhova tentang penggunaan teknologi informasi, internet sehat serta multimedia untuk meningkatkan kemampuan siswa/i, sehingga kemampuan dan pengetahuan siswa tersebut meningkat. Menerapkan tiga tahapan kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan, pelaporan. Persiapan dilakukan dengan melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan sekolah dalam kegiatan pengajaran. Pelaksanaan pelatihan menggunakan metode ceramah yaitu dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan praktik langsung, disertai dengan tanya jawab para peserta pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA IT An Qordhova yang dihadiri 17 siswa/i Pada tahap pelaporan dibuat setelah selesainya kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 22 November 2019 mulai pukul 08.00-16.00 WIB. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, para siswa/i bertambah pengetahuannya tentang penggunaan teknologi informasi, internet sehat serta multimedia dibuktikan dengan hasil kuesioner yang telah didistribusikan kepada seluruh peserta pelatihan, dengan peningkatan softskill (Pengenalan TI dan Internet Sehat) sebesar 80% dan hardskill (Multimedia) sebesar 60%.

Kata Kunci: Pelatihan IT; Pengenalan Teknologi Informasi; Internet Sehat; Multimedia.

Abstract: *This training aims to provide knowledge to students of SMA IT An Qordhova about the use of information technology, a healthy internet, and multimedia to improve students' abilities so that their abilities and knowledge increase. Implementing three stages of activity, namely preparation, implementation, and reporting, is carried out by conducting a preliminary survey to find out what the school needs in teaching activities. The implementation of the training uses the lecture method, namely presentation techniques, followed by hands-on practice, accompanied by questions and answers from the training participants. This activity was carried out at SMA IT An Qordhova and was attended by 17 students. At the reporting stage, it is made after the completion of this service activity. This activity was carried out for 1 day on November 22, 2019 starting at 08.00 a.m. to 16.00 pm. Based on the results of the activities that have been carried out, the students have increased their knowledge about the use of information technology, healthy internet, and multimedia, as evidenced by the results of the questionnaires that have been distributed to all training participants, with an increase in soft skills (introduction to IT and healthy internet) of 80% and hard skills (multimedia) of 60%.*

Keywords: *IT Training; Information Technology; Healthy Internet; Multimedia.*



Article History:

Received: 22-02-2023

Revised : 01-04-2023

Accepted: 02-04-2023

Online : 08-04-2023



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi bukan hal yang biasa lagi bagi seluruh kalangan baik itu industri manufaktur, jasa, bahkan profesi sekalipun. Perkembangan ini menuntut seluruh kalangan untuk turut aktif dalam meningkatkan kompetensinya baik kompetensi pribadi maupun golongan demi menambah ilmu pengetahuan secara personal ataupun demi meraih kesempatan atau peluang yang ada. Bagi dunia profesi, tuntutan untuk terus meningkatkan pengetahuan di dunia teknologi informasi dan komunikasi tidak pernah berhenti, namun terus menerus berkesinambungan (Salsabila *et al.*, 2020). Siswa/i sebagai penerus cita-cita bangsa hendaknya juga turut berperan aktif dalam pengembangan potensi diri dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai kompetensi pendukung, selain ilmu agama yang menjadi kemampuan utama yang harus dimiliki oleh siswa/i SMA IT An Qordhova. Hal ini dimaksudkan agar para siswa/i juga memanfaatkan teknologi guna menunjang aktivitasnya dalam peningkatan kualitasnya.

Teknologi Informasi adalah segala bentuk teknologi yang disiapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik, mikro komputer, komputer mainframe, pembacaan barcode, perangkat lunak pemroses transaksi, perangkat lunak lembar kerja (*worksheet*) dan peralatan komunikasi dan jaringan merupakan contoh teknologi informasi (Simarmata *et al.*, 2021).

Pada Internet terdapat banyak sekali hal-hal negatif yang jika tidak di-filter dan disikapi dengan tepat dapat menimbulkan dampak buruk bagi siswa atau anak, salah satunya adalah ancaman konten pornografi (Suwarta T.H., 2018). Terkait konten porno tersebut, tidak setiap anak sengaja mengaksesnya, sekitar 52% anak di Indonesia menemukan konten pornografi melalui iklan atau situs yang tidak mencurigakan dan hanya 14% yang mengakui telah mengakses situs porno secara sadar atau sukarela (Adhi I.S., 2020). Selain itu banyaknya situs media sosial di Internet, seperti Facebook, Instagram, Youtube dan sebagainya juga menjadi sumber informasi yang sering diakses oleh anak atau remaja. Tidak adanya filter atau batasan yang ketat terhadap konten yang dapat di-posting di situs-situs tersebut menjadikan peluang besar beredarnya konten-konten bermuatan negatif, seperti kekerasan, hedonisme, perilaku konsumtif, perjudian, dan sebagainya (Secsio *et al.*, 2016) (Khadijah *et al.*, 2020). Pelaksanaan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan penelitian dapat meningkatkan kualitas dan hasil penelitian guru dan dapat menghasilkan karya ilmiah yang dipublikasikan (Syarifuddin *et al.*, 2021).

Pentingnya memahami dalam penggunaan internet secara sehat bagi remaja adalah untuk memaksimalkan penggunaan positif dari internet serta meminimalisir hal-hal negatif yang bisa terjadi (Montanesa and Karneli, 2021). Saat ini, anak-anak remaja disekitar kita, sebagian besar hidupnya dihabiskan dengan bermain telepon pintar (*smartphone*) tanpa pengawasan

yang baik dari orangtua. Dengan kondisi tersebut, diperlukan tindakan nyata dengan memberikan penyuluhan bagaimana memanfaatkan internet secara positif serta strategi atau kiat-kiat manajemen waktu yang baik (Silalahi, Siahaan and Simbolon, 2021). Pentingnya wawasan mengenai *Cyber Space: Cyber Bullying* dan Etika Bermedsos, karena kesadaran pentingnya wawasan cyber space terhadap siswa-siswi SMA Santa Maria yang semuanya adalah remaja, agar tidak menjadi *Cyber Bullier* (sebutan untuk pelaku *cyber bullying*) dan mampu mengatasi permasalahan *cyber bullying* yang sewaktu-waktu menimpa dirinya, juga siswa-siswi tersebut memiliki perilaku etika bermedsos yang baik (Edwin Alexander and Kristianto, 2021).

Selain kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan kemampuan berselancar di dunia berbasis teknologi internet yang sehat, juga diperlukan kemampuan menggunakan ilmu multimedia yang baik. Hal ini bertujuan agar siswa/i mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tambahan berupa literasi digital multimedia video editing dengan Adobe Premiere Pro dan AutoCAD. Dan juga terjalinnya kerjasama antara kampus dan sekolah guna Sinukun et al. (2019) meningkatkan kompetensi siswa-siswi (Sutami *et al.*, 2022). Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemerolehan belajar siswa hal ini dibuktikan dengan tingginya nilai pemerolehan belajar siswa yang memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis multimedia dibanding dengan siswa yang belajar tanpa teknologi multimedia (Desmin, Christian and Alfrianus, 2021). Bahan media seperti sound slide, film, video, dan filmstrip merupakan kelompok media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Guru-guru di lingkungan SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu, diketahui memiliki fasilitas yang mendukung untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, diantaranya laptop dan smartphone android (Sunardi et al., 2021).

Berdasarkan hal tersebut, dosen IIB (Institut Informatika dan Bisnis) Darmajaya melakukan pelatihan untuk peningkatan kemampuan dan pengetahuan penggunaan teknologi informasi melalui program pengabdian pada masyarakat. Pelatihan ini dilakukan secara bertahap dan praktek langsung. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa-siswi SMA IT An Qordhova kelas 10. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa/i dalam pemanfaatan teknologi informasi yaitu pengetahuan teknologi informasi, menggunakan internet secara sehat dan memanfaatkan multimedia dengan baik.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode atau teknik yang dilakukan pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat untuk Siswa/i di SMA IT An Qordhova, yaitu dengan memberikan pelatihan tentang pengenalan Teknologi Informasi, Internet Sehat dan Multimedia untuk meningkatkan kemampuan siswa/i dalam memanfaatkan teknologi informasi. Sebelum praktek siswa/i diberi materi, serta wawasan pentingnya internet sehat dan contoh latihan. Agar siswa/siswi dapat memahami pentingnya internet dan cara memanfaatkan dengan baik dan tidak disalah gunakan.

SMA IT An Qordhova beralamat di Jl. Purnawirawan Raya Gg. Swadaya VIB No. 2B Langkapura, Gunung Terang, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia, dengan kode pos 35125. Berstatus Swasta dan memiliki akreditasi C berdasarkan sertifikat 132/BAN-SM/LPG/XI/2018. Pembelajaran di SMA IT Quran Qordhova dilakukan pada Sehari Penuh, dalam seminggu, dilakukan selama 5 hari (senin – jumat). Tahapan pengabdian ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, pelaporan sebagai berikut:

1. Persiapan dilakukan dengan mengunjungi sekolah dan bertemu dengan Kepala Sekolah untuk mengetahui apa yang dibutuhkan para siswa/siswi. Kemudian IIB Darmajaya mengirimkan tim pengabdian melalui surat penugasan pemateri sesuai materi yang dibutuhkan sekolah. Tim menyiapkan Materi dan modul pelatihan yang digandakan sebanyak 20 eksemplar.
2. Pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian hadir ke sekolah, dan pelatihan ini dilakukan menggunakan metode tatap muka, metode ceramah yaitu dengan teknik presentasi, dilanjutkan dengan praktik langsung yang dibantu oleh tim, ada sesi tanya jawab, dan diberikan permainan/game education yang interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 22 November 2019. Waktu pelaksanaan pukul 08.00-16.00 WIB di aula dan Kelas SMA IT An Qordhova dengan pembagian sesi pagi (pukul 08.00-12.00) dan sesi siang (pukul 13.00-16.00). Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini meliputi Pelatihan Pengenalan Teknologi Informasi, Internet Sehat, dan Multimedia. Adapun schedule pelaksanaan kegiatan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Schedule Pelaksanaan Kegiatan

Sesi	Materi	Pemateri
08.00-10.00	Pengenalan TI	Neni Purwati, S.Kom., MTI
10.00-12.00	Internet Sehat	Hendra Kurniawan, S.Kom., MTI
13.00-16.00	Multimedia	Sri Karnila, S.Kom., M.Kom

Kegiatan ini diikuti oleh siswa/i sebanyak 17 orang di SMA IT An Qordhova.

3. Tahap akhir kegiatan pengabdian ini adalah pelaporan. Pada tahap ini dilakukan evaluasi hasil kegiatan dengan mendistribusikan kuesioner kepada seluruh peserta pelatihan, adapun pertanyaan dibuat dengan model *The four levels*, Kirkpatrick memperkenalkan model "*The four levels*" dalam melakukan evaluasi pelatihan yaitu:
 - Level 1, Reaksi: mengukur bagaimana peserta pelatihan bereaksi terhadap program pelatihan.
 - Level 2, Pembelajaran: mengukur bagaimana peserta pelatihan menerima kegiatan pembelajaran, apakah peserta telah berubah pengetahuan, ketrampilan dan prilakunya.
 - Level 3, Prilaku: mengukur bagaimana peserta pelatihan telah berubah prilakunya akibat dari program pelatihan yang diikutinya.
 - Level 4, Hasil: mengukur apa hasil yang diperoleh, karena peserta pelatihan mengikuti program pelatihan, misalnya meningkatnya produktifitas dan lainnya (Ritonga et al., 2019).
 Jawaban dari seluruh peserta pada kuesioner dikumpulkan, lalu direkap dan disimpulkan. Kemudian pembuatan laporan kegiatan pengabdian berdasarkan data-data dan hasil kegiatan, selanjutnya proses pembuatan draft artikel untuk publikasi ke Jurnal Pengabdian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMA IT An Qordhova dan diperuntukkan bagi siswa/i dengan memberikan pelatihan dan pengenalan teknologi informasi, internet sehat dan multimedia. Sebelum pelaksanaan pelatihan, peserta pelatihan dibagikan modul pelatihan sebagai buku panduan dalam memberikan materi pelatihan secara tahap demi tahap. Setelah modul dibagikan siswa/siswi di pandu dan didampingi oleh para pengabdian bagaimana cara mempraktekkan, serta di evaluasi hasil latihannya. Bagian dari pelatihan yang sangat terasa berguna betapa pentingnya pelatihan ini, adalah masih minimnya pemahaman para siswa/i tentang cara berinteraksi dengan teknologi informasi dan bagaimana cara menggunakannya.

1. Persiapan

Tim Pengabdian mengunjungi sekolah pada hari jumat 1 November 2019 dan bertemu dengan kepala sekolah, tim menyampaikan tujuan kedatangan untuk melakukan pengabdian disana. Lalu tim menanyakan materi dan pengetahuan apa yang dibutuhkan oleh sekolah. Hasil dari kunjungan tersebut, tim menyampaikan surat dari sekolah untuk disampaikan institusi tentang kebutuhan sekolah. Kemudian IIB Darmajaya menerbitkan surat tugas tim pengabdian untuk kegiatan pengabdian di sekolah tersebut tertanggal 5 November 2019. Proses menyiapkan Materi berupa PPT dan modul pelatihan yang dikerjakan oleh tim secara paralel dilakukan selama seminggu.

2. Pelaksanaan

Sebelum acara pelatihan dimulai, dilakukan pembukaan acara terlebih dahulu oleh Kepala sekolah dan Ketua Tim Pengabdian seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Pembukaan Acara Pelatihan

Acara inti pelaksanaan kegiatan pengabdian yaitu Pelatihan Pengenalan IT Internet Sehat dan Multimedia. Gambar 2 sedang pemaparan materi pelatihan pengenalan IT, dan tim pengabdian yang lain mendampingi siswa/siswi saat latihan jika ada yang terkendala dan bertanya. Gambar 3 menaparkan materi pelatihan internet sehat, penejelasan awal memberikan pencerahan pentingnya internet dan bagaimana memanfaatkan internet agar tidak disalah digunakan, dan gambar 4 menjelaskan pelatihan multimedia dan mensimulasikan hasil praktek materi tentang cara membuat logo menggunakan aplikasi photoshop kemudian dipraktekkan oleh para siswa, Adapun bukti kegiatan seperti pada Gambar 2, Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 2. Pelatihan Pengenalan IT



Gambar 3. Pelatihan Internet Sehat



Gambar 4. Pelatihan Multimedia

3. Pelaporan

Pada tahap ini tim membuat pelaporan dengan menyimpulkan hasil kuesioner yang telah didistribusikan, lalu membuat pelaporan secara lengkap dari proses awal hingga akhir yang dilengkapi dokumentasi dan presensi peserta pelatihan, kemudian membuat draft jurnal pengabdian yang kesemuanya dilakukan secara tim dan paralel untuk ketercapaian penyelesaian kerja secara tepat waktu dan dengan hasil yang baik.

4. Evaluasi

Kuesioner dibuat melalui pertanyaan mencakup *The four levels* Kirkpatrick dan telah didistribusikan kepada seluruh peserta pelatihan serta peserta telah mengumpulkan kembali kuesionernya kepada tim pengabdian setelah acara pelatihan berakhir, hasilnya menjelaskan bahwa kemampuan peserta pelatihan mengalami peningkatan yang terjadi sebelum atau sesudah kegiatan dengan persentase untuk softskill (Pengenalan TI dan Internet Sehat) sebesar 80% dan untuk hardskill (Multimedia) sebesar 60%.

5. Kendala yang Dihadapi atau Masalah Lain yang Terekam

Kendala yang terjadi selama pelaksanaan pengabdian ini diantaranya:

- a. Fokus siswa yang hanya dapat bertahan selama 15 menit saja, kami mengatasinya dengan menerapkan ice breaking pada siswa. Ice breaking adalah salah satu solusi untuk menjaga semangat siswa tetap tinggi dalam mengikuti pembelajaran, agar siswa termotivasi dan kembali fokus pada pembelajaran (Sutja, Sekonda and Yaksa, 2022). Fokus atau konsentrasi merupakan keadaan pikiran atau asosiasi terkondisi yang diaktifkan oleh sensasi di dalam tubuh (Bili and Lengo, 2019).
- b. Keterbatasan perangkat komputer pada sekolah, kami membantu meminjamkan beberapa laptop dari tim untuk dipergunakan siswa-siswi melakukan praktik terutama pada pelatihan multimedia.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan kepada para siswa/i SMA IT An Qordhova dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini telah menimbulkan efek positif kepada para siswa/i dalam rangka peningkatan pengetahuan tentang Teknologi Informasi. Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengalami peningkatan dengan dibuktikan pada hasil kuesioner yang telah didistribusikan kepada seluruh peserta pelatihan, dengan peningkatan softskill (Pengenalan TI dan Internet Sehat) sebesar 80% dan hardskill (Multimedia) sebesar 60%.

Pelatihan yang diberikan pada kegiatan pengabdian ini merupakan salah satu usaha dalam peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas, dan diharapkan kegiatan pengabdian dapat dilakukan secara berkelanjutan seperti pelatihan kewirausahaan dengan memanfaatkan hardskill multimedia yang telah diberikan, agar peningkatan ilmu untuk siswa-siswi di SMA IT An Qordhova Bandar Lampung dapat terus meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Menteri Riset dan Teknologi, Republik Indonesia yang menyediakan dana untuk penelitian hingga selesai. Juga sangat berterima kasih kepada pusat penelitian, Institut Informatika and Bisnis Darmajaya yang telah mendukung dan membantu kami dengan menyediakan segalanya untuk menyelesaikan pekerjaan ini. Akhirnya, terima kasih banyak kepada semua orang yang tidak bisa disebutkan semua dalam membantu kami menyediakan segalanya untuk menyelesaikan kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhi I.S. (2020) 'Ini Pentingnya Orangtua Perlu Batasi Penggunaan Media Sosial Anak', *Kompas (Online)*. Available at: <https://health.kompas.com/read/2020/01/21/090%0A000868/ini-pentingnya-orangtua-perlu-batasipenggunaan-media-sosial-anak?page=all>.
- Bili, L. D. and Lengo, M. D. (2019) 'Efektivitas Senam Otak Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa', *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), pp. 68–78. Available at: <https://ejournal.upg45ntt.ac.id/ciencias/article/view/38/23>.
- Desmin, T., Christian, K. and Alfrianus, P. (2021) 'Pemberdayaan Pemuda Gereja Sebagai Tim Multimedia Dan Teknologi Informasi', *Jurnal Ilmiah Tatengkorang*, 5(1), pp. 39–43.
- Edwin Alexander and Kristianto, R. P. (2021) 'Penyuluhan Cyber Space: Cyber Bullying dan Etika Bermedsos untuk Meningkatkan Wawasan Internet Sehat Beserta Pengukuran Tingkat Kepuasannya', *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. Available at: <http://ojs.unitas-pdg.ac.id/index.php/jpmd/article/view/673>.
- Khadijah, K. *et al.* (2020) 'Edukasi Internet Sehat dan Aman (INSAN) di SMA Islam Hidayatullah Semarang', *Seminar Nasional*, pp. 481–485. Available at: <http://proceedings.undip.ac.id/index.php/semnasppm2019/article/viewFile/376>

/237.

- Montanesa, D. and Karneli, Y. (2021) 'Pemahaman Remaja Tentang Internet Sehat di Era Globalisasi', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), pp. 1059–1066.
- Ritonga, R., Saepudin, A. and Wahyudin, U. (2019) 'Penerapan Model Evaluasi Kirkpatrick Empat Level Dalam Mengevaluasi Program Diklat Di Balai Besar Pelatihan Pertanian (BBPP) Lembang', *Jurnal Pendidikan Nonformal*, 14(1), pp. 12–21. Available at: <http://journal2.um.ac.id/index.php/JPN/article/view/8187/3882>.
- Salsabila, U. H. *et al.* (2020) 'Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19', *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 188–198. doi: 10.46781/al-mutharahah.v17i2.138.
- Secsio, W., Putri, R., Nurwati, R.N. and S, M.B. (2016) 'Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja', in *ProsidingKS: Riset dan PKM*, pp. 47–51.
- Silalahi, D., Siahaan, B. N. and Simbolon, M. H. (2021) 'Internet Sehat Dan Motivasi Manajemen Waktu Bagi Generasi Milenial', 1(1), pp. 88–92.
- Simarmata, J. *et al.* (2021) *Pengantar Teknologi Informasi*. 1st edn. Edited by Ronal Watriantho. Yayasan Kita Menulis.
- Sunardi, D., Sahputra, E. and Hidayah, A. K. (2021) 'Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), pp. 29–34. Available at: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmmt/article/view/340>.
- Sutami *et al.* (2022) 'Peningkatan Literasi Digital Multimedia Video Editing Bagi Siswa-Siswi SMAN 1 Kahayan Tengah', *Jurnal Abdi Mas Gorontalo*, 5(2), pp. 1–5.
- Sutja, A., Sekonda, F. A. and Yaksa, R. A. (2022) 'Pelatihan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Keterampilan Guru', *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), pp. 6388–6391. Available at: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7710/5788>.
- Suwarta T.H. (2018) '97% Anak Terpapar Konten Pornografi', *Media Indonesia (Online)*. Available at: <https://mediaindonesia.com/read/detail/14425197-anak-terpapar-konten-pornografi.html>.
- Syarifuddin, S. *et al.* (2021) 'Peningkatan Kualitas Penelitian Dosen, Guru, dan Mahasiswa melalui Webinar Metodologi Penelitian Pendidikan', *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), pp. 1–6. doi: 10.53299/bajpm.v1i2.44.