

Implementasi Edukasi Internet Sehat Berbasis Perkembangan IPTEK bagi Pelajar MA NWDI Mujahidin Pringgasela

Baiq Andriskha Candra Permana^{1*}, Muhammad Wasil², Muhamad Sadali³, Mahpuz⁴, Zulkifli⁵

andriskha.cp@hamzanwadi.ac.id ^{*1}

^{1,2,3,4,5}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Hamzanwadi

Doi : 10.29408/jt.v3i2.33175

Abstrak : *Kemajuan teknologi memang memudahkan pelajar, tapi di sisi lain juga membawa masalah baru seperti maraknya judi online, berita bohong, dan kurangnya sopan santun di dunia maya. Berangkat dari masalah ini, maka dilakukan inisiasi kegiatan sosialisasi Internet Sehat di MA NWDI Mujahidin Pringgasela. Tujuannya sederhana yaitu untuk memberi pemahaman pada siswa tentang cara menggunakan internet yang aman, sopan, dan memberi pemahaman bahwa judi online memiliki risiko hukum yang berat. Model edukatif-informatif dipilih pada kegiatan sosialisasi Internet Sehat karena dianggap paling sesuai dengan karakteristik peserta, kebutuhan mitra, serta jenis materi yang disampaikan. Model ini menggabungkan unsur pendidikan dan penyampaian informasi yang jelas, langsung, dan relevan (informatif). Pelajar MA sebagai sasaran kegiatan berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan penjelasan konkret, contoh nyata, dan interaksi dua arah agar materi mudah dipahami. Hasil kegiatan menunjukkan tingkat kepuasan 50 orang peserta terhadap kegiatan sosialisasi ini sangat tinggi yaitu 87.8%, dengan dominasi respon pada kategori sangat puas dan puas. Observasi selama kegiatan juga menunjukkan peningkatan antusiasme dan kemampuan siswa dalam memahami bahaya judi online serta praktik penggunaan internet yang lebih aman dan etis. Tak kalah penting, kegiatan ini sukses merekatkan hubungan kerja sama antara sekolah, kampus, kepolisian, dan desa untuk bersama-sama menjaga pelajar dari ancaman digital.*

Kata kunci: *Etika Digital, Literasi Digital, Internet Sehat, Keamanan Siber, PKM.*

Abstract : *Technological progress has undeniably made it easier for students to access information and complete their daily tasks. However, it has also introduced a set of emerging challenges, including the rapid spread of online gambling, misinformation, and a noticeable decline in digital manners among young users. Responding to these concerns, the Internet Sehat socialization program was initiated at MA NWDI Mujahidin Pringgasela. The program aimed to strengthen students' understanding of safe, polite, and responsible internet use while emphasizing the serious legal consequences associated with online gambling. An educative-informative model was adopted because it aligns well with the characteristics of the students, the needs of the partner institution, and the nature of the material presented. This model integrates educational explanation with clear, direct, and contextually relevant information. Given that senior high school students are at a cognitive stage where they benefit most from concrete examples, real-life cases, and two-way interaction, this approach helps ensure that the material is easy to understand. The results of the activity were highly encouraging. The satisfaction level among the 50 participating students reached 87.8%, with most responses falling into the "very satisfied" and "satisfied" categories. Observations during the session further indicated increased enthusiasm and improved comprehension regarding the dangers of online gambling and the importance of practicing safer and more ethical online behavior. Equally important, the program helped strengthen cooperation between the school, the university team, the police, and the village administration, reinforcing their shared commitment to protecting students from various digital threats.*

Keyword : *Digital Ethics, Digital Literacy, Internet Safety, Cybersecurity, PKM*

PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi dalam dunia pendidikan menawarkan akses informasi yang luas dan

cepat, namun juga membawa risiko apabila tidak disertai kedewasaan dalam penggunaannya. Berbagai studi menunjukkan bahwa pelajar masih rentan terhadap dampak negatif media sosial dan membutuhkan sosialisasi terarah untuk memahami penggunaan internet yang aman dan bertanggung jawab (Yuriko dkk., 2024) . Di sisi lain, peningkatan literasi keamanan data dan etika bermedia sosial menjadi kebutuhan mendesak, mengingat perilaku digital siswa sangat dipengaruhi oleh pemahaman siswa terhadap perlindungan data pribadi serta etika interaksi di dunia maya (Saputra dkk., 2025). Selain itu, penguatan kemampuan dasar TIK terbukti menjadi fondasi penting dalam membantu pelajar memanfaatkan perkembangan IPTEK secara sehat dan produktif (Qusyairi dkk., 2024). Dalam konteks ini, sekolah memiliki peran strategis tidak hanya sebagai penyedia fasilitas teknologi, tetapi juga sebagai institusi yang membentuk karakter digital siswa melalui edukasi dan literasi digital yang komprehensif. Upaya tersebut penting agar teknologi benar-benar berfungsi sebagai alat pendukung pembelajaran, bukan menjadi pemicu degradasi perilaku.

Berbagai studi terdahulu menunjukan keterkaitan erat antara edukasi dan perilaku digital. Sebagaimana diungkap dalam (Kocoglu dkk.,2023; Noor dkk.,2022), edukasi internet sehat terbukti ampuh menajamkan kemampuan siswa dalam mengenali risiko sekaligus menerapkan etika bermedia. Hal tersebut sejalan dengan riset (Aenah dkk., 2023; Haliq & Hafid, 2025) yang menyatakan bahwa kerentanan pelajar terhadap berita hoaks dan penipuan digital berakar pada rendahnya literasi, namun kondisi ini dapat dikurangi dengan adanya kegiatan edukatif yang mendorong verifikasi informasi. Lebih jauh lagi, tinjauan sistematis (Fahmi dkk.,2025; Trinanda dkk.,2025) menemukan bahwa minimnya pemahaman keamanan digital berkontribusi signifikan terhadap keterlibatan remaja dalam judi *online*. Akumulasi dari ketiga studi tersebut menegaskan bahwa edukasi literasi berbasis IPTEK bukan sekadar opsi, melainkan kebutuhan fundamental untuk memproteksi pelajar untuk aman dalam menggunakan media digital.

Kondisi mitra kegiatan yaitu MA NWDI Mujahidin Pringgasela, turut merefleksikan urgensi permasalahan ini. Interaksi intensif siswa dengan dunia maya belum diimbangi dengan pemahaman krusial mengenai etika siber maupun kewaspadaan terhadap jerat judi *online*. Hal ini terlihat dari pola perilaku siswa yang sering membagikan informasi secara impulsif tanpa verifikasi terlebih dahulu terkait informasi yang di sebar, serta rendahnya kesadaran akan konsekuensi hukum maupun dampak psikologis yang mengintai di balik aktivitas digital yang berisiko.

Bersumber dari permasalahan di atas, langkah nyata yang perlu diambil pada Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah sosialisasi Internet Sehat yang berfokus pada edukasi literasi digital, etika bermedia, dan pencegahan judi *online* pada pelajar. Kegiatan ini dirancang sebagai upaya langsung untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai penggunaan internet secara aman dan bertanggung jawab. Melalui pendekatan edukatif-informatif yang melibatkan pemateri dari unsur akademisi dan Kepolisian Resor Lombok Timur, sosialisasi ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan dasar tentang cara aman berselancar di dunia maya, tetapi juga memberikan pandangan hukum dan contoh kasus nyata yang relevan dengan kehidupan pelajar. Dengan demikian, bentuk pengabdian ini berfungsi

sebagai intervensi edukatif yang strategis untuk mengatasi risiko digital yang semakin berkembang di lingkungan sekolah.

METODE PELAKSANAAN

Waktu dan tempat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan September hingga November 2025. Seluruh rangkaian kegiatan bertempat di Madrasah Aliyah (MA) NWDI Mujahidin Pringgasela, Kabupaten Lombok Timur Provinsi Nusa Tenggara Barat.

Pihak yang terlibat dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Tim pelaksana terdiri dari 5 dosen dan 5 mahasiswa dari Fakultas Teknik Universitas Hamzanwadi yang berperan dalam perencanaan, koordinasi kegiatan, pendampingan teknis, serta dokumentasi.
2. Kepala Desa Pringgasela sebagai pembuka acara sekaligus dukungan terhadap pentingnya edukasi internet sehat bagi pelajar di wilayah tersebut
3. Narasumber utama berasal dari Kanit 3 Satreskrim Polres Lombok Timur yang memberikan materi terkait aspek hukum, risiko judi online, serta upaya pencegahannya.
4. Siswa dan Siswi kelas X , XI dan XII MA NWDI Mujahidin Pringgasela yang berjumlah 50 orang.

Prosedur pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi internet sehat ini dilakukan melalui prosedur yang dirancang secara sederhana namun terstruktur. Kegiatan didukung oleh berbagai bahan, di antaranya materi presentasi mengenai internet sehat, etika digital, serta bahaya judi online yang disiapkan oleh tim pelaksana dan narasumber dari Kanit 3 Satreskrim Polres Lombok Timur. Selain itu hadiah atau doorprize juga digunakan sebagai media pendukung penyampaian materi dan peningkatan motivasi peserta untuk tetap mengikuti kegiatan.

Pendekatan kegiatan menggunakan model edukatif-informatif yang berfokus pada penyampaian pengetahuan secara langsung, namun tetap memberi ruang partisipasi aktif peserta melalui sesi tanya jawab. Agar kegiatan tidak membosankan, panitia menerapkan variasi cara belajar, mulai dari penjelasan langsung hingga diskusi dua arah. Sebagai penambah semangat, disediakan pula doorprize bagi peserta yang berani berpendapat. Cara ini dinilai efektif untuk menjaga fokus siswa sekaligus memastikan pesan-pesan edukasi dapat diterima dengan baik.

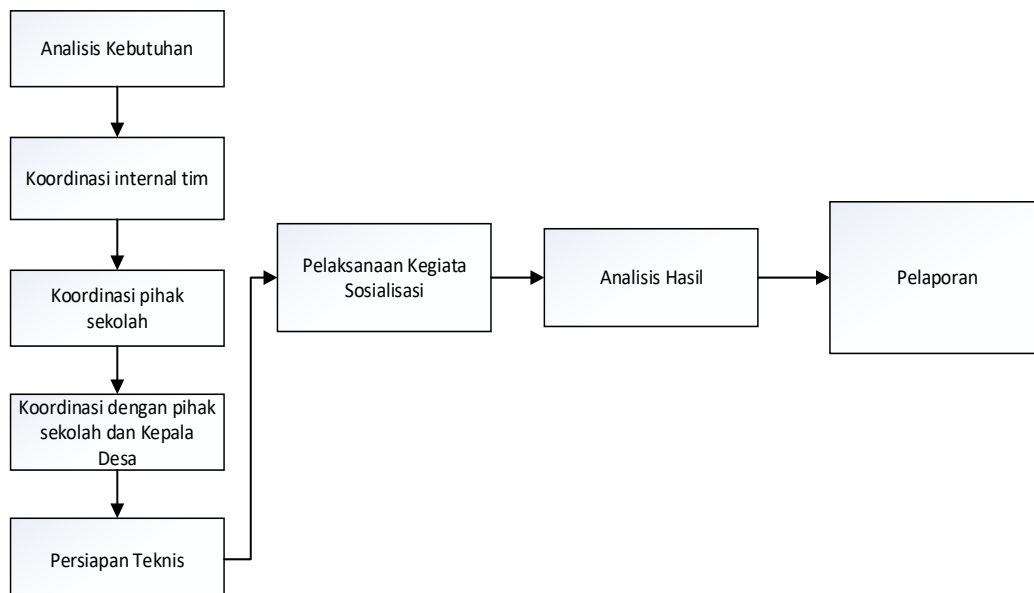
Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini :

1. Analisis kebutuhan dan perencanaan awal dimulai dengan analisis kebutuhan mitra, yaitu MA NWDI Mujahidin Pringgasela, mengidentifikasi masalah penggunaan internet oleh siswa.
2. Koordinasi dengan tim dalam penyusunan tugas serta perencanaan langkah kerja. Selain itu, dilakukan penyiapan dan pengembangan media pendukung yang diperlukan untuk kelancaran kegiatan.

3. Koordinasi dengan mitra sekolah, untuk menentukan tanggal dan waktu sosialisasi dan penetapan jumlah peserta.
4. Koordinasi dengan pihak kepolisian sebagai narasumber utama guna mendukung penyampaian materi kegiatan. Selain itu, berkoordinasi pula dengan Kepala Desa untuk memastikan keterlibatan dan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan..
5. Melakukan persiapan kegiatan, termasuk penataan lokasi serta penyediaan alat dan bahan yang diperlukan. Langkah ini dilakukan untuk memastikan seluruh kebutuhan teknis terpenuhi dan kegiatan dapat berjalan lancar..
6. Mengadakan sosialisasi yang mencakup pembagian kuesioner kepada peserta untuk memperoleh data pendukung kegiatan. Selain itu, diberikan pula hadiah kepada peserta yang aktif sebagai bentuk apresiasi dan motivasi partisipasi..
7. Mengevaluasi kegiatan untuk tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan sosialisasi *internet* Sehat dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan 9 butir pertanyaan menggunakan skala Likert 4 –1, di mana nilai 4 = sangat puas, 3 = puas, 2 = cukup puas, dan 1 = kurang puas. Sebanyak 50 siswa mengisi kuesioner, sehingga jumlah total jawaban adalah 50 siswa × 9 item = 450 jawaban. Untuk mengukur skala kepuasan menggunakan rumus :

$$\text{Kepuasan (\%)} = \frac{\text{skala4} + \text{skala3}}{\text{Total Jawaban}} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Gambaran dari setiap tahapan yang dilalui dalam pengabdian ini ditunjukkan oleh gambar 1 berikut :



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Program sosialisasi Internet Sehat di MA NWDI Mujahidin Pringgasela berhasil dituntaskan dengan lancar. Setiap tahapan kegiatan mulai dari tahap koordinasi awal, persiapan teknis, hingga hari pelaksanaan berjalan sesuai harapan. Baik pihak sekolah sebagai mitra maupun siswa sebagai peserta didik sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini.



Gambar 2. Koordinasi dengan pihak sekolah dan kepolisian

Kepala Desa Pringgasela sebagai pihak yang dilibatkan untuk membuka kegiatan sosialisasi ini menyatakan dukungan penuh terhadap langkah pencegahan risiko digital ini. Keikutsertaan Kepala Desa Pringgasela menjadi poin penting, karena hal ini mempertegas pesan bahwa pemerintah desa tidak menutup mata terhadap ancaman judi *online* dan penyalahgunaan internet yang mengintai warganya.



Gambar 3. Sambutan Kepala Desa

Sesi materi diawali oleh tim dosen yang menanamkan pemahaman dasar mengenai internet sehat sebagai fondasi utama agar siswa dapat mengikuti rangkaian sosialisasi secara lebih terarah dan komprehensif. Pembahasan kemudian semakin mendalam saat narasumber dari Kanit 3 Satreskrim Polres Lombok Timur mengambil alih forum. Pihak kepolisian mengupas tuntas realitas di lapangan, mulai dari modus operandi judi *online*, jerat hukum bagi remaja, hingga ancaman pidana yang nyata. Kehadiran langsung aparat penegak hukum ini terbukti efektif menarik perhatian siswa.



Gambar 4. Sesi Materi Oleh Dosen



Gambar 5. Sosialisasi Oleh Kanit 3 Satreskrim Polres Lombok Timur

Dinamika forum berjalan sangat aktif, menandakan materi yang dibawa benar-benar relevan dengan keseharian siswa. Hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan spesifik seputar proteksi diri di dunia maya. Di akhir kegiatan tim telah menyiapkan beberapa hadiah yang akan

di berikan khusus untuk siswa maupun siswi yang aktif selama kegiatan sosialisasi ini berlangsung. Hal ini dirasa efektif untuk menghidupkan suasana dalam kegiatan sosialisasi sehingga para peserta kegiatan ini yaitu siswa siswi MA NWDI Mujahidin tetap semangat sampai akhir kegiatan ini. Strategi pemberian hadiah (*doorprize*) juga terbukti ampuh memecah keheningan, membuat siswa berlomba-lomba untuk terlibat aktif.



Gambar 6. Sesi Tanya Jawab Peserta



Gambar 7. Penyerahan Doorprize Pada Peserta Terpilih

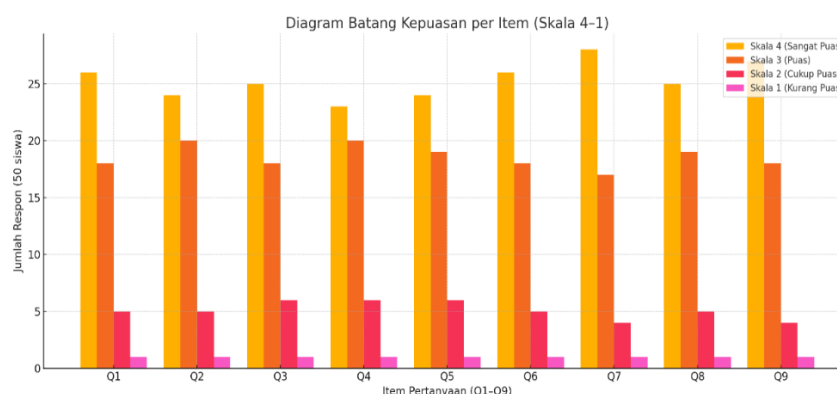
- Dari hasil evaluasi kegiatan, terlihat adanya dampak signifikan berupa:
1. Pemahaman siswa yang lebih mendalam soal risiko hukum di balik judi *online*.

2. Munculnya kesadaran untuk lebih etis di dunia maya, seperti tidak asal membagikan berita.
3. Penguasaan yang lebih baik mengenai cara aman menggunakan media sosial.
4. Terjalinnnya komunikasi langsung antara pelajar dan aparat hukum, jembatan komunikasi yang sebelumnya cukup sulit dibangun dalam konteks edukasi formal.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan sosialisasi ini tim pelaksana menyusun sebuah kuesioner evaluasi yang ditujukan kepada seluruh peserta didik yang mengikuti sosialisasi yang berjumlah 50 orang. Terdapat 9 aspek yang menjadi acuan untuk melakukan evaluasi terhadap efektivitas dari kegiatan ini. Berikut adalah ringkasan tanggapan dari kuesioner yang telah di isi oleh peserta dengan skala yang di gunakan 4 = Sangat Puas, 3 = Puas, 2 = Cukup Puas, 1 = Kurang Puas sebagaimana di tunjukan pada tabel 1:

Tabel 1. Rekap hasil sosialisasi terhadap 50 siswa

No	Item	Skala 4	%	Skala 3	%	Skala 2	%	Skala 1	%
1	Pemahaman Internet Sehat	26	52%	18	36%	5	10%	1	2%
2	Etika Bermedia	24	48%	20	40%	5	10%	1	2%
3	Risiko Hukum Judi Online	25	50%	18	36%	6	12%	1	2%
4	Identifikasi Situs Judi Online	23	46%	20	40%	6	12%	1	2%
5	Verifikasi Informasi	24	48%	19	38%	6	12%	1	2%
6	Keamanan Akun Digital	26	52%	18	36%	5	10%	1	2%
7	Cara Penyampaian Materi	28	56%	17	34%	4	8%	1	2%
8	Lebih Hati-Hati Setelah Sosialisasi	25	50%	19	38%	5	10%	1	2%
9	Manfaat Sosialisasi	27	54%	18	36%	4	8%	1	2%
Total Keseluruhan		228	50.7%	167	37.1%	46	10.2%	9	2.0%



Gambar 8. Grafik Hasil Perhitungan Kuesioner Kepuasan Peserta

Diagram batang pada Grafik 1 menunjukkan bahwa tingkat kepuasan peserta terhadap sembilan butir pertanyaan yang dinilai menggunakan skala 4–1. Pada skala 4 (Sangat Puas) dan skala 3 (Puas) menunjukkan frekuensi tertinggi pada seluruh item yang ditanyakan, hal ini menunjukkan hasil persepsi positif pelaksanaan sosialisasi. Sementara itu, skala 2 (Cukup Puas)

dan skala 1 (Kurang Puas) muncul dalam jumlah yang relatif rendah, sehingga tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap evaluasi keseluruhan. Pola yang didapatkan dari kuesioner ini menunjukkan bahwa materi, metode penyampaian, serta kesesuaian topik yang disajikan dinilai sangat baik oleh peserta. Hasil ini menunjukkan keberhasilan program dalam mencapai tujuan peningkatan pemahaman siswa mengenai penggunaan internet yang aman dan etika dalam menggunakan sosial media.

PEMBAHASAN

Hasil evaluasi memperlihatkan respon yang sangat positif dari para peserta, dengan indeks kepuasan total menyentuh angka 87,8%. Kecenderungan jawaban siswa pada skala 4 (sangat puas) dan 3 (puas) menjadi bukti kuat bahwa materi yang disajikan tidak hanya dapat diterima siswa, tetapi juga dianggap relevan dengan kebutuhan digital siswa saat ini. Data statistik ini memvalidasi hasil pengamatan di lapangan, di mana antusiasme siswa memang terlihat nyata, baik dari keaktifan bertanya maupun keseriusan saat mengisi kuesioner.

Jika dibedah lebih dalam, ada temuan menarik pada aspek cara penyampaian materi yang meraih skor tertinggi akumulasi 90–92% pada kategori puas dan sangat puas. Tingginya angka ini mengonfirmasi bahwa keputusan menggandeng narasumber dari kepolisian adalah langkah yang tepat, gaya penyampaian mereka mudah dicerna siswa. Selain itu, skor tinggi pada aspek kebermanfaatan menunjukkan bahwa siswa berhasil menangkap pemaparan materi dari narasumber, mulai dari etika digital hingga langkah praktis pengamanan akun.

Capaian pada kegiatan ini memiliki keterkaitan dengan berbagai literatur terdahulu. Temuan yang didapatkan pada penelitian (Gede Rendi Septian & Sapitri, 2025), yang menegaskan bahwa intervensi edukasi adalah kunci untuk membangun sikap kehati-hatian remaja terhadap konten berisiko. Lebih jauh, strategi menghadirkan narasumber dari kepolisian terbukti menjadi faktor pembeda, hal ini selaras dengan riset (Ramadhan dkk., 2024) yang menemukan bahwa figur otoritas hukum mampu mendongkrak atensi dan pemahaman siswa secara signifikan. Kesamaan hasil antara kegiatan pengabdian ini dan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode sosialisasi yang digunakan telah berada pada jalur yang tepat. Keberhasilan kegiatan juga dipengaruhi oleh pemberian *doorprize* untuk meningkatkan partisipasi. Faktor ini juga diperkuat oleh teori pembelajaran partisipatif yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa meningkatkan tingkat retensi informasi (Jatmiko dkk., 2025).

Namun, perlu diperhatikan bahwa pemahaman siswa soal ciri-ciri situs judi *online* masih tergolong masih belum terlalu maksimal yang ditandai pada pilihan “cukup” pada kuesioner. Temuan ini menunjukkan bahwa materi dalam bentuk teori saja tidak cukup, sehingga dibutuhkan metode yang lebih nyata seperti demonstrasi langsung di masa depan. Selain itu, walaupun angka ketidakpuasan sangat minim di kisaran 2%, masukan mengenai teknis acara tetap diperhatikan. Isu-isu teknis seperti kejelasan audio, durasi waktu, hingga kurangnya interaksi personal akan menjadi catatan untuk kegiatan di waktu mendatang. Akan tetapi jika dilihat secara keseluruhan, hasil analisis yang didapatkan pada kegiatan ini menunjukkan

bahwa kegiatan sosialisasi Internet Sehat ini memiliki berdampak positif, relevan, dan efektif, serta sejalan dengan literatur terdahulu.

SIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian ini telah berjalan efektif dan memberikan dampak substansial bagi literasi digital siswa di MA NWDI Mujahidin Pringgasela. Respons positif peserta dengan skor kepuasan 87,8% mengindikasikan bahwa kombinasi metode penyampaian dan pemilihan narasumber sudah sesuai dengan kebutuhan pelajar saat ini. Siswa tidak hanya sekadar paham teori internet sehat dan bahaya judi *online*, tetapi juga menunjukkan antusiasme tinggi untuk menerapkan langkah verifikasi dan pengamanan akun. Oleh karena itu, program ini layak dijadikan model edukasi berkelanjutan. Untuk masa depan, strategi perlu ditingkatkan dari sekadar sosialisasi menjadi pelatihan teknis, seperti penggunaan modul digital atau praktik langsung, guna memastikan ekosistem digital di lingkungan sekolah tetap aman dan kondusif.

PERNYATAAN PENULIS

Bahwa artikel pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Implementasi Edukasi Internet Sehat Berbasis Perkembangan IPTEK bagi Pelajar MA NWDI Mujahidin Pringgasela” ini belum pernah di terbitkan pada jurnal pengabdian mana pun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aenah, I., Henda Nugraha, E., & Juandi, O. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Tahun 2023 LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon*.
- Fahmi, A., Sugiarto, E., Budiman, F., Mulyanto, E., & Widyatmoko, K. (2025). *Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Mencegah Judi Online di Kalangan Siswa: Perspektif dari Studi Kasus Siswa SMA At-Thohiriyyah* (Vol. 8, Issue 3).
- Gede Rendi Septian, I., & Sapitri, H. (2025). Peran Konsep Diri Sebagai Faktor Perlindungan Dalam Perilaku Sosial Di Remaja Di Era Digital. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial*, 8.
- Haliq, A., & Hafid, A. (2025). Tingkat Literasi Digital: Kemampuan Mahasiswa dalam Menganalisis Berita Hoaks. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 11, Issue 2). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Jatmiko, T. B., Achmad Erlangga Putra Saifullah, Ahmad Hematiyar, Insan Ahmad Alhafidh, & Putri Utami Ramadhani. (2025). Peran Pendekatan Partisipatif dalam Meningkatkan Kesadaran Pendidikan dan Menurunkan Angka Putus Sekolah di Desa Cibadak. *Room of Civil Society Development*, 4(2), 245–256. <https://doi.org/10.59110/rcsd.518>
- Kocoglu, E., Oguz-Hacat, S., & Gocer, V. (2023). The Relationship between Digital Literacy and Digital Citizenship Levels of STEM Teacher Candidates: The Mediating Role of Digital Teaching Material Development Self-Efficacy. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 9, 194–205. <https://doi.org/10.55549/jeseh.1331283>

- Noor, U., Younas, M., Saleh Aldayel, H., Menhas, R., & Qingyu, X. (2022). Learning behavior, digital platforms for learning and its impact on university student's motivations and knowledge development. *Frontiers in Psychology*, 13.
- Qusyairi, M., Mu'ammarruddin, M. Abdul Azmi, Samsul Hadi, Susilawati indah cahayani, & M.taufik walhidayah. (2024). Pelatihan Dasar-Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Siswa Sekolah Dasar di Desa Masbagik Timur. *Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 2(2), 148–155. <https://doi.org/10.29408/jt.v2i2.28481>
- Ramadhan, M. S. N. A., Az - Jahra, S., Hidayah, N., Yunitasari, K., Vitara, B. A., Norparidah, N., Amanda, A., Sahrir, I. F., Wendy A. A, M., & Arifudin, N. (2024). Penyuluhan Hukum untuk Meningkatkan Kesadaran Hukum Sejak Dini terhadap Masyarakat di Desa Embalut. *Indonesian Journal of Law and Justice*, 2(1), 8. <https://doi.org/10.47134/ijlj.v2i1.3179>
- Saputra, D., Aldi, Dhuha, A., Sabil, I., & Endraswari, P. M. (2025). Penyuluhan Peningkatan Literasi Keamanan Data Dan Etika Bermedia Sosial SMPN 09 PangkalPinang. *Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 3(1), 152–158. <https://doi.org/10.29408/jt.v3i1.30499>
- Trinanda, J., Rajab, J., Ramadani, H. Z., Fahmi, M. N., Insani, S. R. Y., & Hafid, F. (2025). Sosialisasi Literasi Digital: Menangkal Judi Online Di Kalangan Siswa Smas 4 Pgri Padang. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 2(4), 568–575. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i4.644>
- Yuriko, S. qonita, Carissa, F., Saputra, D. E., Fauzan, M., Maulana, S., & Zaliman, I. (2024). Sosialisasi Bahaya Penggunaan Media Sosial Pada Siswa SMPN 09 Pangkalpinang. *Jurnal Teknologi Informasi Untuk Masyarakat*, 2(1), 20–26. <https://doi.org/10.29408/jt.v2i1.26358>