



Literasi Digital

Teori, Praktik, dan Tantangan



Daniel Pandapotan, Latifah, Phie Chyan, Arif Muhamad Nurdin,
Rizky Ridwan, Effendi, Agung Yuliyanto Nugroho, Alya Felisha,
Litha Mutriwana, Rossanita Truelovin H. P, Seri Wahyuni,
Christina Maya Iriana Sari, Muh Fajar Fazriansyah,
Muhammad Natsir Maulana, Fransiskus Mario Hartono Tjiptabudi,
Bayu Kusumo, A.Kachsyfur Djasim Ilyas Paenrongi,
Setia Rahayu Niate, Ari Widiastono, Novaldo DewanggaPriantara

Literasi Digital

Teori, Praktik, dan Tantangan

Daniel Pandapotan, Latifah, Phie Chyan, Arif Muhamad Nurdin, Rizky Ridwan, Effendi, Agung Yuliyanto Nugroho, Alya Felisha, Litha Mutriwana, Rossanita Truelovin H. P, Seri Wahyuni, Christina Maya Iriana Sari, Muh Fajar Fazriansyah, Muhammad Natsir Maulana, Fransiskus Mario Hartono Tjiptabudi, Bayu Kusumo, A.Kachsyfur Djasim Ilyas Paenrongi, Setia Rahayu Niate, Ari Widiastono, Novaldo Dewangga Priantara



PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

Literasi Digital

Teori, Praktik, dan Tantangan

Daniel Pandapotan, Latifah, Phie Chyan, Arif Muhamad Nurdin, Rizky Ridwan, Effendi, Agung Yuliyanto Nugroho, Alya Felisha, Litha Mutriwana, Rossanita Truelovin H. P, Seri Wahyuni, Christina Maya Iriana Sari, Muh Fajar Fazriansyah, Muhammad Natsir Maulana, Fransiskus Mario Hartono Tjiptabudi, Bayu Kusumo, A.Kachsyfur Djasim Ilyas Paenrongi, Setia Rahayu Niate, Ari Widiastono, Novaldo Dewangga Priantara

ISBN: 978-634-7226-24-2

Editor : Sarwandi, M.Pd.T
Layout : Miftahul Jannah, M.Kom
Desain sampul : Rifki Ramadan

Penerbit
PT. Mifandi Mandiri Digital

Redaksi & Distributor Tunggal
PT. Mifandi Mandiri Digital
Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu
Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

Cetakan Pertama, Juli 2025

Hak Cipta © 2025 by PT. Mifandi Mandiri Digital

Hak cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mengubah secara fundamental cara manusia belajar, bekerja, berinteraksi, dan bahkan berpikir. Di tengah derasnya arus digitalisasi, kemampuan untuk memahami, memilah, dan menggunakan teknologi secara bijak menjadi sangat penting. Dalam konteks inilah, literasi digital hadir bukan sekadar sebagai keterampilan teknis, tetapi sebagai fondasi kecakapan hidup abad ke-21 yang melibatkan aspek kognitif, sosial, etis, dan kritis dalam penggunaan teknologi digital.

Buku Literasi Digital: Teori, Praktik, dan Tantangan ini disusun sebagai panduan komprehensif untuk memahami berbagai dimensi literasi digital secara utuh. Dimulai dari konsep dasar dan framework literasi digital, buku ini menjelajahi isu-isu krusial seperti keamanan siber, hak dan kewajiban digital, fenomena berita palsu, cyberbullying, hingga tantangan etika dan privasi. Tidak hanya membahas teori, buku ini juga memaparkan praktik terbaik, strategi pembelajaran, studi kasus nyata, serta integrasi literasi digital dalam dunia pendidikan melalui pemanfaatan AI, IoT, e-learning, hingga Metaverse.

Kami berharap buku ini dapat menjadi rujukan penting bagi pendidik, pelajar, pembuat kebijakan, dan masyarakat umum dalam membangun kesadaran digital yang bertanggung jawab dan reflektif. Lebih dari sekadar mampu menggunakan

teknologi, pembaca diajak untuk memahami dampaknya, bersikap kritis terhadap informasi, dan berpartisipasi aktif dalam ruang digital secara etis. Semoga kehadiran buku ini dapat memperkuat peran literasi digital dalam menciptakan masyarakat yang inklusif, adaptif, dan berdaya saing di era transformasi digital yang terus berkembang.

Medan, Mei 2025

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
BAB 1 LITERASI DIGITAL	1
Pendahuluan	1
Literasi Digital	2
Framework Literasi Digital	3
Ancaman dalam Literasi Digital	5
Jenis-Jenis Serangan Siber	7
Teknik Pengamanan Siber	10
Literasi Digital Masa Depan	11
BAB 2 PILAR-PILAR LITERASI DIGITAL	13
Pendahuluan	13
Menjawab Tantangan Digital melalui Empat Poros Kompetensi	14
Integrasi Empat Pilar Literasi Digital	23
BAB 3 PERAN LITERASI DIGITAL DALAM KEHIDUPAN SEHARI- HARI	25
Pendahuluan	25
Pengertian Literasi Digital	26
Pentingnya Literasi Digital dalam Kehidupan Sehari-hari	27
Tantangan Literasi Digital	29
Strategi Meningkatkan Literasi Digital	30
Dampak Positif Literasi Digital	31
Studi Kasus	35
BAB 4 TEKNOLOGI DIGITAL DAN TRANSFORMASI SOSIAL	39
Pendahuluan	39
Era Digital dan Dinamika Sosial	41
Peran Teknologi Digital dalam Perubahan Sosial	42
Digitalisasi dan Kehidupan Sehari-hari	44
Pendidikan dan Literasi Digital dalam Masyarakat	45
Ketimpangan dan Akses Teknologi	46
Teknologi Digital dan Kekuatan Sosial Baru	47
Arah Transformasi Sosial di Masa Depan	48

BAB 5 KETERAMPILAN DASAR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DIGITAL	50
Pendahuluan	50
Dimensi-Dimensi Keterampilan Digital Dasar	52
BAB 6 NAVIGASI DAN EVALUASI INFORMASI DI INTERNET	66
Pendahuluan	66
Navigasi Informasi di Internet	67
Evaluasi Informasi di Internet	68
Literasi Media dan Informasi	72
Tantangan Navigasi dan Evaluasi Informasi	75
Strategi Peningkatan Kemampuan Navigasi dan Evaluasi	77
Studi Kasus di Lapangan	81
BAB 7 KECAKAPAN DALAM BERKOMUNIKASI DIGITAL	83
Pendahuluan	83
Tujuan Berkomunikasi Digital	84
Jenis-Jenis Paradigma Interaksi	92
BAB 8 KEAMANAN DAN PRIVASI DALAM DUNIA DIGITAL	93
Pendahuluan	93
Keamanan di Dunia Digital	95
Privasi di Dunia Digital	100
BAB 9 HAK DAN KEWAJIBAN DALAM DUNIA DIGITAL	103
Pendahuluan	103
Pengertian Hak dan Kewajiban Digital	104
Hak-hak Pengguna di Ruang Digital	106
Kewajiban Pengguna di Dunia Digital	108
Etika Digital dan Tanggung Jawab Hukum	110
Studi Kasus dan Dampak Pelanggaran	111
BAB 10 PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SECARA BIJAK	114
Pendahuluan	114
Media Sosial di Indonesia	115
Bijak dalam Bermedia sosial	121
Tips Bermedia Sosial secara Bijak	122
BAB 11 CYBERBULLYING DAN CARA MENGHADAPINYA	125
Pendahuluan	125
Pengertian dari Cyberbullying	126
Cara Menghadapi Cyberbullying	134

BAB 12 FAKE NEWS DAN CARA MENGATASINYA	138
Pendahuluan	138
Pengertian Berita Palsu (Fake News)	139
Sejarah Berita Palsu (Fake News)	141
Karakteristik Berita Palsu (Fake News)	142
Klasifikasi Berita Palsu (Fake News)	144
Berita Palsu (Fake News) di Media Sosial	145
Kiat Menjaga Diri dari Arus Berita Palsu (Fake News)	148
BAB 13 LITERASI DIGITAL UNTUK GURU DAN SISWA	152
Pendahuluan	152
Kompetensi Literasi Digital untuk Guru dan Siswa	153
Peran Guru dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa	154
Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran	155
Tantangan dan Peluang Literasi Digital di Sekolah	157
Etika dan Keamanan Digital di Kalangan Pelajar	158
Strategi Peningkatan Literasi Digital di Lingkungan Sekolah	160
BAB 14 E-LEARNING DAN PEMBELAJARAN DIGITAL	163
Pendahuluan	163
Perbedaan dengan Pembelajaran Konvensional	164
Manfaat Pembelajaran Digital dalam Konteks Pendidikan Modern	166
Infrastruktur dan Media Pendukung Pembelajaran Digital	168
BAB 15 PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)	172
Pendahuluan	172
Memahami Artificial Intelligence dalam Konteks Literasi Digital	173
Pemanfaatan AI dalam Aktivitas Digital Sehari-hari	175
AI dalam Dunia Pendidikan Digital	176
Keterampilan Literasi Digital yang Dibutuhkan untuk Menghadapi AI	178
BAB 16 INTERNET OF THINGS (IOT) DAN MASA DEPAN DIGITAL	181
Pendahuluan	181
Definisi dan Prinsip Kerja IoT	182
Komponen Utama dalam Sistem IoT	184
Arsitektur IoT	187
Aplikasi IoT dalam Kehidupan Sehari-hari	190
IoT di Dunia Industri dan Smart City	193
Tantangan dan Risiko IoT	196
Studi Kasus IoT di Indonesia	200
Masa Depan Digital dan Peran IoT	203

BAB 17 METAVERSE DAN REALITAS VIRTUAL	208
Pendahuluan	208
Prediksi Evolusi Metaverse	210
Integrasi Teknologi Masa Depan dalam Metaverse	212
Potensi Perubahan Pola Hidup Manusia di Era Metaverse dan VR	217
BAB 18 TREN DIGITALISASI DI MASA DEPAN	228
Pendahuluan	228
Pengertian dan Sejarah Tren Digitalisasi	229
Peran Digitalisasi	232
Cakupan dan Contoh Digitalisasi	238
Kelebihan dan Kelemahan Digitalisasi	247
BAB 19 PERLINDUNGAN HAK CIPTA DAN PLAGIARISME DI DUNIA DIGITAL	253
Pendahuluan	253
Hak Cipta Didunia Digital	255
BAB 20 REGULASI PEMERINTAH DALAM LITERASI DIGITAL	266
Pendahuluan	266
Kerangka Regulasi Nasional	267
Implementasi Program Pemerintah	269
Perlindungan Digital dan Etika Siber	271
Evaluasi dan Tantangan Regulasi	275
Studi Kasus dan Praktik Baik	276
Rekomendasi Strategis	277
Daftar Pustaka	278
Tentang Penulis	298

BAB 1 LITERASI DIGITAL

Pendahuluan

Di era ledakan informasi, kita tidak lagi kesulitan untuk menelusuri, mencari, dan memperoleh informasi. Berbagai teknologi dan jenis media telah tersedia dan mudah diakses. Mulai dari mesin pencari (*search engine*), *platform* media sosial, hingga kecerdasan buatan berbasis *natural language processing* (NLP) seperti ChatGPT, Gemini, dan sebagainya. Selain itu, akses ke database artikel ilmiah nasional dan internasional, prosiding, dan repositori digital semakin mempermudah kita dalam menelusur sumber informasi yang kredibel dan relevan.

Yang dibutuhkan adalah kemampuan memfilter informasi dan mendapatkannya secara cepat, tepat dan akurat. Hal ini mendorong pemahaman bahwa seseorang yang mampu mengoperasikan berbagai tools secara online sebagai seseorang yang literat digital dan ini seringkali diterjemahkan sebagai literasi digital. Seolah-olah literasi digital hanya berarti mampu mengoperasikan perangkat teknologi seperti membuka HP, menginstal aplikasi, browsing dan mengirim email.

Pemahaman seperti ini keliru dan tidak memadai karena hanya menyentuh aspek keterampilan teknis paling dasar yang lebih tepat disebut sebagai digital skills, bukan digital literacy. Literasi digital sejati jauh melampaui sekadar penggunaan perangkat; ia mencakup kemampuan berpikir kritis, etis, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital

BAB 2 PILAR-PILAR LITERASI DIGITAL

Pendahuluan

Literasi digital telah menjadi kompetensi fundamental di era transformasi digital, dengan empat pilar utamanya - keterampilan digital (*digital skills*), budaya digital (*digital culture*), etika digital (*digital ethics*), dan keamanan digital (*Digital Safety*)-membentuk kerangka holistik untuk pemanfaatan teknologi yang bertanggung jawab (Sutalhis & Novaria, 2024; Muni et al., 2023). Keterampilan digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga kapasitas kritis dalam mengevaluasi informasi dan menciptakan konten digital (Azanda et al., 2024). Sementara itu, budaya digital mengakar pada pemahaman terhadap norma dan nilai dalam interaksi virtual, termasuk apresiasi terhadap karya kreatif digital dan adaptasi terhadap dinamika masyarakat maya (Dahur & Solosumantro, 2024).

Keempat pilar ini memainkan peran krusial dalam berbagai sektor, terutama dalam transformasi digital layanan publik dan tata kelola pemerintahan (Sutalhis & Novaria, 2024). Etika digital menjadi benteng terhadap penyimpangan seperti misinformasi dan pelanggaran privasi, sedangkan keamanan digital melindungi aset dan identitas pengguna dari ancaman siber yang semakin canggih (Muni et al., 2023). Dalam konteks masyarakat digital Indonesia, penguasaan pilar-pilar ini tidak hanya mendorong inklusi digital, tetapi juga menjadi tameng terhadap dampak negatif revolusi industri 4.0 dan disrupsi teknologi (Azanda et al., 2024).

BAB 3 PERAN LITERASI DIGITAL DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi menjadi kunci keberhasilan individu maupun masyarakat secara luas. Salah satu aspek penting yang menjadi fondasi dalam menghadapi dunia digital adalah literasi digital. Literasi digital tidak hanya sekadar kemampuan menggunakan perangkat elektronik atau mengakses internet, tetapi juga mencakup pemahaman kritis, etis, dan kreatif dalam memanfaatkan informasi digital untuk kehidupan sehari-hari.

Kehidupan modern saat ini sangat dipengaruhi oleh teknologi digital, baik dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial, hingga politik. Oleh karena itu, memahami peran literasi digital dalam kehidupan sehari-hari menjadi sangat penting agar masyarakat tidak hanya menjadi konsumen pasif teknologi, tetapi juga mampu menjadi pengguna yang aktif, bijak, dan produktif.

Artikel ini akan mengulas secara komprehensif mengenai definisi literasi digital, dimensi-dimensinya, manfaat, tantangan, serta implementasinya dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat sehari-hari.

BAB 4 TEKNOLOGI DIGITAL DAN TRANSFORMASI SOSIAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital sejak akhir abad ke-20 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi digital tidak hanya memengaruhi cara kita berkomunikasi dan bekerja, tetapi juga membentuk struktur sosial, nilai-nilai budaya, dan interaksi antar individu. Transformasi sosial yang terjadi akibat perkembangan teknologi digital bukan hanya bersifat teknis, melainkan juga menyentuh aspek-aspek fundamental dalam kehidupan masyarakat.

Manuel Castells (2011), dalam karyanya *The Rise of the Network Society*, menjelaskan bahwa masyarakat kini hidup dalam jaringan digital global yang memengaruhi cara manusia membentuk identitas, membangun relasi, dan berpartisipasi dalam proses sosial. Ia menyatakan bahwa kita hidup dalam dunia yang dibentuk oleh arus informasi, modal, teknologi, dan simbol yang mengalir secara global.

Kemunculan internet, media sosial, dan berbagai inovasi digital lainnya telah menciptakan ruang sosial baru yang melampaui batas geografis dan waktu. Dalam ruang-ruang digital ini, hubungan antar individu, komunitas, bahkan institusi negara mengalami pergeseran signifikan. Interaksi sosial tidak lagi terbatas pada ruang fisik; identitas, solidaritas, bahkan gerakan sosial kini terbentuk dan berkembang di dunia

BAB 5 KETERAMPILAN DASAR MENGGUNAKAN TEKNOLOGI DIGITAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara fundamental cara manusia hidup, belajar, bekerja, dan berinteraksi. Di hampir seluruh aspek kehidupan—mulai dari pendidikan, pemerintahan, hingga ekonomi—teknologi digital telah menjadi elemen kunci dalam mendorong efisiensi, aksesibilitas, dan produktivitas. Transformasi ini menuntut kesiapan masyarakat untuk menguasai keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital agar mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan zaman.

Dalam konteks pendidikan, digitalisasi tidak hanya menghadirkan media pembelajaran baru, tetapi juga menuntut literasi digital sejak usia dini. Siswa sekolah dasar, sebagai generasi digital native, perlu dibekali dengan kemampuan berinteraksi secara produktif dan etis dengan teknologi. Penelitian menunjukkan bahwa literasi digital dapat meningkatkan kompetensi belajar sekaligus membentuk karakter yang sesuai dengan tantangan dunia digital (Devi & Winangun, 2024; Nurjannah, 2022; Rahayu et al., 2022). Kesiapan guru dan kurikulum yang mendukung menjadi krusial dalam mendukung proses ini (Febriyanti et al., 2023). Tak hanya di bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi digital juga telah menyentuh ranah administrasi publik.

Penggunaan aplikasi digital dalam pengelolaan data,

BAB 6 NAVIGASI DAN EVALUASI INFORMASI DI INTERNET

Pendahuluan

Di era digital saat ini, informasi hadir dalam jumlah yang luar biasa besar dan tersedia dalam berbagai format serta saluran. Setiap individu dengan koneksi internet dapat mengakses informasi kapan saja dan dari mana saja. Namun, kemudahan ini membawa tantangan tersendiri. Tidak semua informasi yang beredar dapat dipercaya atau relevan dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, kemampuan untuk menavigasi dan mengevaluasi informasi secara kritis menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena "*information overload*" atau banjir informasi menjadi salah satu permasalahan utama yang dihadapi masyarakat digital. Individu sering kali kesulitan dalam memilih informasi yang benar-benar dibutuhkan dari tumpukan data yang bertebaran di berbagai *platform* digital. Kondisi ini tidak hanya menyulitkan dalam pengambilan keputusan, tetapi juga berpotensi menyebabkan disinformasi, kebingungan, bahkan manipulasi opini publik.

Bab ini bertujuan untuk membahas secara mendalam tentang pentingnya kemampuan navigasi dan evaluasi informasi di internet. Pembahasan akan mencakup pengertian, teknik navigasi efektif, kriteria evaluasi informasi, hubungan dengan literasi media, serta tantangan yang dihadapi masyarakat. Selain itu, akan diberikan juga strategi

BAB 7 KECAKAPAN DALAM BERKOMUNIKASI DIGITAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Di era digital ini, kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif melalui media digital menjadi suatu kecakapan yang esensial. Kecakapan dalam berkomunikasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat atau aplikasi komunikasi, tetapi juga mencakup pemahaman etika, norma, serta kemampuan menyampaikan pesan dengan tepat dan bijak di ruang digital.

Literasi digital menuntut setiap individu untuk mampu menavigasi dunia digital dengan bijaksana, termasuk dalam hal berkomunikasi. Dalam konteks ini, kecakapan komunikasi digital meliputi kemampuan menulis pesan yang jelas dan sopan di media sosial, menyampaikan pendapat dengan menghargai perbedaan, serta memahami dampak dari setiap pesan yang disampaikan secara daring. Selain itu, aspek keamanan dan privasi dalam komunikasi digital juga menjadi hal yang penting untuk diperhatikan.

Komunikasi digital yang efektif juga berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konteks, serta keterampilan dalam memilih media dan gaya komunikasi yang sesuai dengan audiens. Oleh karena itu, meningkatkan

BAB 8 KEAMANAN DAN PRIVASI DALAM DUNIA DIGITAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia. Aktivitas sehari-hari kini banyak dilakukan secara daring, mulai dari berbelanja, bekerja, hingga bersosialisasi. Namun, kemudahan ini juga membawa tantangan baru terkait keamanan dan privasi data pribadi. Informasi sensitif seperti identitas, keuangan, dan kebiasaan pengguna menjadi rentan terhadap penyalahgunaan jika tidak dilindungi dengan baik.

Dengan kemudahan yang diberikan oleh kemajuan teknologi dan informasi ini, kejahatan-kejahatan tersebut bisa dengan mudah dan efektif untuk dilakukan. Hal ini juga berpotensi dengan mudah dilakukan pada sektor pengelolaan data dan informasi khususnya pada pengelolaan data pribadi yang membutuhkan perlindungan data. Sebab dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi tersebut membuat batas privasi makin tipis sehingga berbagai data-data pribadi semakin mudah untuk tersebar. Akibat meningkatnya jumlah pengguna teknologi informasi menyebabkan isu mengenai perlindungan data pribadi menjadi hal yang serius karena penyebarannya dapat dilakukan dengan mudah dan cepat melalui teknologi sehingga menimbulkan risiko kebocoran data pribadi seseorang. Data pribadi seperti NIK, nama, email, nomor handphone merupakan data yang sangat

BAB 9 HAK DAN KEWAJIBAN DALAM DUNIA DIGITAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Dunia digital tidak hanya menjadi wadah untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi, tetapi juga menjadi bagian penting dalam aktivitas sosial, ekonomi, pendidikan, dan hiburan. Dengan kemudahan akses teknologi, hampir setiap individu kini dapat berpartisipasi dalam ruang digital secara aktif. Namun, hal ini juga menimbulkan tantangan yang kompleks terkait dengan bagaimana hak dan kewajiban pengguna diatur dan dijalankan. Tanpa pemahaman yang baik, interaksi di dunia digital dapat menimbulkan berbagai masalah seperti pelanggaran privasi, penyebaran konten negatif, hingga tindakan ilegal yang merugikan banyak pihak.

Hak dan kewajiban dalam dunia digital merupakan konsep yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Hak memberikan ruang kebebasan dan perlindungan bagi pengguna, sementara kewajiban mengatur batasan serta tanggung jawab agar interaksi di dunia digital berlangsung dengan aman, nyaman, dan beretika. Pemahaman tentang kedua aspek ini sangat penting untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan teknologi yang dapat merugikan individu maupun masyarakat luas. Dalam konteks ini, hak dan kewajiban digital harus menjadi landasan bagi setiap pengguna

BAB 10 PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL SECARA BIJAK

Pendahuluan

Era saat ini memasuki era society 5.0, pada era ini dimana segala hal sesuatu yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari seorang individu tidak pernah terlewat dengan adanya teknologi. Kemajuan teknologi mengakibatkan kehidupan di dunia maya dan dunia nyata menjadi semakin sedikit jarak antara terpisahnya satu sama lain. Seseorang terkadang merasa bahwa kehidupan maya juga merupakan kehidupan yang nyata di kehidupan sehari-hari. Contohnya saja saat kita berbelanja, kebanyakan individu akan menyukai berbelanja melalui *e-commerce*. Hal ini dikarenakan tidak hanya praktis tapi juga memudahkan seseorang individu yang membutuhkan keperluan sehari-hari namun tidak sempat untuk datang pada toko secara langsung.

Asih (2024) melakukan analisis bahwasannya Indonesia memiliki pasar *e-commerce* terbesar se Asia Tenggara. Sebanyak 90% penduduk Indonesia yang sudah menggunakan media sosial sudah melakukan perbelanjaan secara online melalui *e-commerce*. Hal tersebut menyebabkan begitu besarnya ketergantungan seseorang dalam menggunakan media teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Banyaknya pengguna media sosial di Indonesia juga mempengaruhi perilaku seseorang dalam bersosialisasi. Hal tersebut disebabkan banyaknya kegiatan dan waktu yang

BAB 11 CYBERBULLYING DAN CARA MENGHADAPINYA

Pendahuluan

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat pada saat ini berdampak besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam cara berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Adanya teknologi pada saat ini, seperti media sosial, *platform* pesan instan, situs web, dan aplikasi digital lainnya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari, terutama bagi kalangan generasi muda pada saat ini. Namun, dengan adanya teknologi tersebut teknologi juga dapat memberikan dampak negatif bagi pengguna sosial media saat ini dengan menyalahgunakan teknologi itu sendiri, salah satunya *cyberbullying*.

Cyberbullying atau perundungan siber merupakan suatu Tindakan yang dilakukan melalui media sosial guna menyakiti, menghina dan lain sebagainya. *Cyberbullying* bisa berupa penghinaan, penyebaran informasi yang palsu, kasus pelecehan, dan mengancam seseorang melalui sosial media. Dengan adanya Tindakan *cyberbullying* ini semakin mengawatirkan pula teknologi di kalangan pelajar karena korban dari kasus *cyberbullying* dapat mengalami tekanan mental atau psikologis yang mendalam.

Menyebarkan luasnya kasus *cyberbullying* ini pada kalangan anak muda dan pelajar, mendorong pemahaman yang penting yang lebih mendalam mengenai adanya *cyberbullying* di

BAB 12 FAKE NEWS DAN CARA MENGATASINYA

Pendahuluan

Di era digital saat ini, batas antara informasi yang benar dan yang keliru semakin sulit dikenali. Kemudahan dalam membagikan konten melalui berbagai *platform* digital menjadikan siapa saja bisa menjadi penyebar informasi—baik yang valid maupun menyesatkan. Hal ini menimbulkan tantangan serius dalam membedakan keaslian sebuah informasi, terutama di tengah banjir data yang diterima setiap hari.

Berita palsu (*fake news*) bukanlah fenomena baru. Jenis informasi menyesatkan ini telah ada sejak lama dan kerap dimanfaatkan sebagai alat propaganda karena kemampuannya dalam memanipulasi fakta dan membentuk opini publik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi—khususnya penggunaan ponsel pintar dan media sosial—penyebaran berita palsu menjadi semakin cepat dan meluas. Kondisi ini membuat pelacakan asal-usul informasi palsu menjadi semakin sulit.

Bagi generasi muda, apa yang mereka konsumsi di dunia maya sangat memengaruhi cara pandang mereka terhadap realitas sosial dan juga dapat berdampak langsung pada kesejahteraan psikologis mereka. Oleh karena itu, penting untuk melakukan edukasi tentang cara kerja penyebaran informasi palsu serta bagaimana mengenali dan menghadapinya secara kritis.

BAB 13 LITERASI DIGITAL UNTUK GURU DAN SISWA

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital saat ini, kemampuan literasi digital menjadi keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh seluruh elemen pendidikan, khususnya guru dan siswa. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga meliputi pemahaman terhadap etika digital, keamanan siber, pemikiran kritis terhadap informasi daring, serta keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi secara virtual.

Bagi guru, literasi digital memungkinkan pelaksanaan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Sementara itu, bagi siswa, literasi digital menjadi kunci untuk mengakses informasi secara bijak, membangun karakter digital yang positif, serta meningkatkan kesiapan menghadapi tantangan di era global. Rendahnya literasi digital dapat mengakibatkan penyalahgunaan teknologi, kesenjangan informasi, bahkan terjebak dalam *hoaks* dan konten negatif.

Oleh karena itu, bab ini akan membahas secara komprehensif tentang konsep literasi digital, pentingnya bagi guru dan siswa, serta strategi peningkatan literasi digital yang

BAB 14 *E-LEARNING* DAN PEMBELAJARAN DIGITAL

Pendahuluan

Di era digital seperti sekarang, kita belajar tidak lagi harus berada di dalam ruang kelas. Penerapan *e-learning* dan pembelajaran digital menjadi bukti bahwa pendidikan hari ini dapat melintasi waktu dan ruang. Perubahan ini bukan hanya sebagai tanggapan terhadap pandemi tahun 2019, tapi sebagai langkah nyata menuju sistem pendidikan yang lebih terbuka dan fleksibel terhadap perkembangan teknologi

E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet untuk penyampaian materi ajar secara digital, baik secara sinkron (langsung) maupun asinkron (tidak langsung). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI mendefinisikan *e-learning* merupakan salah satu solusi pendidikan jarak jauh yang mengedepankan fleksibilitas ruang dan waktu, terutama dalam situasi darurat seperti pandemi. Pada dasarnya, *e-learning* sama dengan pembelajaran digital. Keduanya adalah bentuk belajar jarak jauh. Namun dalam kerangka yang lebih luas, pembelajaran digital mencakup penggunaan semua teknologi digital—termasuk perangkat lunak, media interaktif, dan *platform* daring—untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar.

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat peningkatan signifikan dalam adopsi *platform* digital pada semua jenjang pendidikan di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa

BAB 15 PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam cara kita berkomunikasi, belajar, bekerja, dan mengakses informasi. Salah satu teknologi yang menjadi pusat perhatian dalam era transformasi digital ini adalah *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. AI kini tidak lagi sebatas konsep ilmiah futuristik, melainkan telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari melalui berbagai aplikasi digital yang digunakan oleh masyarakat luas.

Dalam konteks literasi digital, pemahaman terhadap AI menjadi sangat penting karena teknologi ini tidak hanya membantu mempermudah aktivitas digital, tetapi juga secara aktif membentuk pengalaman, keputusan, dan bahkan cara berpikir pengguna. Banyak sistem yang kini digunakan—seperti mesin pencari, media sosial, aplikasi pembelajaran, dan layanan pelanggan otomatis—menggunakan AI untuk menganalisis data, mempersonalisasi layanan, dan memberikan rekomendasi tertentu. Oleh karena itu, kemampuan untuk mengenali, memahami, dan bersikap kritis terhadap AI merupakan bagian penting dari kompetensi literasi digital masa kini.

Bab ini akan membahas secara komprehensif berbagai aspek penggunaan AI dalam kehidupan digital, mulai dari pemahaman dasar AI, penerapannya dalam aktivitas harian dan

BAB 16 *INTERNET OF THINGS (IOT)* DAN MASA DEPAN DIGITAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dunia memasuki era baru yang dikenal dengan era digital. Dalam era ini, salah satu inovasi paling penting adalah *Internet of Things (IoT)*. IoT merupakan jaringan perangkat fisik yang saling terhubung dan dapat bertukar data melalui internet. Perangkat-perangkat ini dilengkapi dengan sensor, perangkat lunak, dan teknologi lainnya yang memungkinkan mereka mengumpulkan dan mengirimkan data tanpa campur tangan manusia secara langsung.

IoT telah merevolusi berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari rumah tangga, kesehatan, transportasi, hingga industri dan pemerintahan. Dengan adanya IoT, aktivitas sehari-hari menjadi lebih efisien, data menjadi lebih mudah dikumpulkan dan dianalisis, serta proses pengambilan keputusan menjadi lebih cepat dan akurat. Namun, perkembangan ini juga menghadirkan tantangan baru, seperti isu privasi, keamanan data, dan kesenjangan akses teknologi.

Bab ini akan membahas secara komprehensif mengenai definisi, prinsip kerja, aplikasi, arsitektur, serta tantangan dan masa depan IoT. Selain itu, akan disajikan pula studi kasus penerapan IoT di Indonesia dan infografis pendukung untuk memperkuat pemahaman pembaca.

BAB 17 METAVERSE DAN REALITAS VIRTUAL

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua dekade terakhir telah menciptakan perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi, bekerja dan belajar. Salah satu wujud dari kemajuan ini adalah kemunculan konsep *Metaverse* dan Realitas Virtual (VR) yang menawarkan pengalaman digital mendekati kenyataan melalui integrasi dunia fisik dan virtual. Istilah “*Metaverse*” awalnya dikenal dalam karya fiksi ilmiah, namun kini berkembang menjadi sebuah ekosistem digital berbasis jaringan yang memungkinkan individu menjalani kehidupan sosial, ekonomi, hingga pendidikan diruang virtual tiga dimensi yang terus aktif. Realitas Virtual, di sisi lain, menjadi fondasi teknologis yang memungkinkan pengguna memasuki ruang buatan dengan sensasi kehadiran penuh, menggantikan persepsi ruang fisik dengan simulasi digital yang interaktif.

Transformasi digital yang sedang berlangsung secara global tidak dapat dilepaskan dari kemajuan teknologi pendukung seperti konektivitas 5G, kecerdasan buatan dan perangkat keras imersif seperti headset VR. Teknologi ini mendorong terjadinya pergerseran paradigma dalam berbagai sektor. Dibidang pendidikan misalnya, metode pembelajaran konvensional mulai bergeser kearah ruang kelas virtual yang memungkinkan interaksi lintas batas geografis. Dalam dunia industri dan kerja, pertemuan daring berbasis avatar serta simulasi desain produk dalam lingkungan virtual mulai

BAB 18 TREN DIGITALISASI DI MASA DEPAN

Pendahuluan

Kemajuan teknologi telah mengubah digitalisasi menjadi inti yang mengubah cara kita berinteraksi, bekerja, dan menjalani kehidupan di era modern. Dengan lonjakan pesat dalam teknologi informasi, konsep digitalisasi telah menjadi dasar bagi perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan kita. Dalam bab ini, kita akan mengeksplorasi beragam tren digitalisasi yang diproyeksikan akan membentuk arah masa depan kita, mulai dari pemahaman yang mendasar hingga dampak yang merata dalam kehidupan sehari-hari.

Perjalanan sejarah digitalisasi bukan hanya mencerminkan evolusi teknologi semata, tetapi juga perubahan dalam budaya dan sosial yang menyertainya. Mulai dari era munculnya komputer pribadi hingga zaman internet yang tak terelakkan, digitalisasi telah membentuk jaringan global yang menghubungkan individu dari berbagai belahan dunia. Peran krusial digitalisasi sebagai pendorong utama inovasi dan efisiensi tidak boleh diabaikan, karena telah mempercepat perubahan di berbagai sektor dan memberikan dasar bagi transformasi digital yang tak tertandingi.

Dengan dampak yang merambah luas, digitalisasi telah memengaruhi segala aspek, dari sektor bisnis hingga pendidikan, kesehatan, dan hiburan. Transformasi ini tercermin dalam berbagai contoh implementasi, seperti penggunaan aplikasi mobile untuk layanan beragam, *platform e-commerce* yang mengubah pola belanja, hingga sistem

BAB 19 PERLINDUNGAN HAK CIPTA DAN PLAGIARISME DI DUNIA DIGITAL

Pendahuluan

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, internet telah menjadi pusat utama dalam distribusi informasi, hiburan, serta karya cipta lainnya. Teknologi digital telah mempermudah kita untuk mengakses dan berbagi berbagai jenis konten, dari teks, gambar, video, hingga musik dan perangkat lunak, dalam hitungan detik. Dengan kemudahan akses ini, internet telah menjadi sarana yang luar biasa untuk penyebaran pengetahuan, kreativitas, dan inovasi. Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, muncul tantangan besar yang tak dapat diabaikan: pelanggaran hak cipta dan plagiarisme.

Literasi digital, yang mengacu pada kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan teknologi dengan bijak dan etis, telah menjadi keterampilan yang sangat penting di era informasi ini. Literasi digital bukan hanya soal keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat digital atau internet, tetapi juga mencakup pemahaman yang mendalam tentang bagaimana cara menggunakan konten digital secara sah, menghindari pelanggaran hak cipta, serta menghargai karya cipta orang lain.

Di dunia digital, karya cipta seperti artikel, foto, video, musik, dan perangkat lunak sangat mudah untuk disalin, dimodifikasi, dan disebarluaskan tanpa izin. Banyak orang yang dengan sengaja atau tidak sengaja melanggar hak cipta karya

BAB 20 REGULASI PEMERINTAH DALAM LITERASI DIGITAL

Pendahuluan

Di tengah pesatnya transformasi digital, kemampuan literasi digital menjadi keahlian dasar yang wajib dimiliki masyarakat. Literasi digital bukan hanya sekadar kecakapan menggunakan perangkat elektronik, tetapi juga meliputi pemahaman terhadap informasi, keamanan di dunia maya, etika dalam berinteraksi digital, serta keterampilan komunikasi dalam ruang virtual. Aktivitas masyarakat saat ini sangat berkaitan dengan teknologi digital, baik dalam sektor pendidikan, ekonomi, layanan publik, maupun kehidupan sosial. Oleh sebab itu, peningkatan kapasitas literasi digital merupakan salah satu upaya strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

Pemerintah memiliki peranan kunci dalam menciptakan lingkungan digital yang aman, inklusif, dan berdaya guna. Peran ini tidak hanya mencakup pembangunan infrastruktur teknologi, tetapi juga pengaturan dan kebijakan yang melindungi warga dari ancaman di ruang digital seperti *hoaks*, penyalahgunaan data pribadi, serta kejahatan siber. Melalui kebijakan yang responsif, inisiatif edukatif, dan kerja sama lintas sektor, pemerintah diharapkan dapat membangun sistem digital yang mendukung peningkatan kapasitas masyarakat secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Abidin, Z. (2020). Hak cipta: Perlindungan terhadap karya cipta di Indonesia. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Adinda. 2024. Digitalisasi Rumah Sakit untuk Meningkatkan Pelayanan Kesehatan. Artikel. Bithealth.
- Aggarwal, C. C. (2016). Recommender systems: The textbook. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-29659-3>
- Agustian, A., Ridwan, R., Zulfikar, M., & Satrio, B. (2025). Kinerja Pembangunan Desa: Analisis Manajemen Keuangan dan Pelaksanaan Kebijakan Pengelolaan Dana Desa. In YUME: Journal of Management (Vol. 8, Issue 1).
- Alamsyah, Ranga. (2015). Apa Pengertian *Cyberbullying* dan Bagaimana Bentuknya. <https://infopsikologi.com/apa-pengertian-cyberbullying-dan-bagaimana-bentuknya/>
- Ala-Mutka, K. (2011). Mapping digital competence: Towards a conceptual understanding. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2791/82116>
- Albright, J. (2017). Welcome to the Era of Fake News. *Media and Communication*, 5(2), 87–89. <https://doi.org/10.17645/mac.v5i2.977>
- Al-Fuqaha, A., Guizani, M., Mohammadi, M., Aledhari, M., & Ayyash, M. (2015). *Internet of Things: A survey on enabling technologies, protocols, and applications*. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 17(4), 2347–2376.
- Allen, I. E., & Seaman, J. (2020). Digital learning compass: Distance education enrollment report 2020. Digital Learning Compass.
- Anderson, J., & Rainie, L. (2023, Juni 21). As AI spreads, experts predict the best and worst changes in digital life by 2035. Pew Research Center & Elon University Imagining the Internet Center.
- Anderson, J., & Rainie, L. (2024, Februari 29). A new age of enlightenment? A new threat to humanity?: The impact of *Artificial Intelligence* by 2040. Imagining the Digital Future

- Center (Elon University).
- Anderson, T., & Dron, J. (2017). Three generations of distance education *pedagogy*. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 12(3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v12i3.890>
- Anwar, M. (2021). *Hak dan Kewajiban Digital dalam Era Teknologi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- AR, M. F. (2018). *Sejarah media: Transformasi, pemanfaatan, dan tantangan*. Universitas Brawijaya Press.
- Arianto, B. (2020). Kebijakan Publik dan Birokrasi Digital: Masalah Koordinasi dan Tumpang Tindih Regulasi di Indonesia. *Jurnal Administrasi Publik*, 17(1), 45–58.
- Arifin, M.F (2017). Model Kerjasama Tripusat Pendidikan dalam Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Muallimuna*
- Ariyansyah, A.O., dan Susena, K.C. (2024). Pemanfaatan Media Sosial untuk Mempromosikan Usaha Rumah Tangga Kedai Ken AI. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 3(02), 291-294.
- Ashton, K. (2009). That '*Internet of Things*' Thing. *RFID Journal*, 22(7), 97–114.
- Asih, E. M. (2024). Analisis pada Shopee sebagai *E-commerce* terpopuler di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Bisnis Antartika*, 2(1), 73-79.
- Avni, E., & Rotem, A. (2016). Digital competence: a net of literacies. In *Handbook of research on technology tools for real-world skill development* (pp. 13-41). IGI Global.
- Azanda, S. H., Syah, R. F., & Ayunda, W. A. (2023). Makna empat pilar literasi digital dan potensinya menekan peredaran *hoax* di ruang digital Indonesia. In *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)* (Vol. 3, No. 1, pp. 764-773).
- Aziz, Y. A. (2023). Implementasi Literasi Digital Pendidikan Agama Islam Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Di SMA YP IPPI PETOJO Jakarta [Master's Thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/73765>

- Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). (2021). Keamanan Data dan Informasi Digital.
- Bahartyan, E., Bahtiar, N., & Waspada, I. (2015). Integrasi Chatbot Berbasis Aimi Pada Website *E-commerce* Sebagai Virtual Assistant Dalam Pencarian Dan Pemesanan Produk (Studi Kasus Toko Buku Online EDU4INDO.COM). *Jurnal Masyarakat Informatika*, 5(10).
<https://doi.org/10.14710/jmasif.5.10.34-43>
- Barklay, D. (2018). Fake News, Propaganda, and Plain Old Lies: How to Find Trustworthy Information in the Digital Age. In Rowman and Littlefield.
<https://doi.org/10.1080/07317131.2019.1664122>
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices* (pp. 17–32). Peter Lang.
- Beauvais, C. (2022). Fake news: Why do we believe it? *Joint Bone Spine*, 89(4), 105371.
<https://doi.org/10.1016/j.jbspin.2022.105371>
- Berk, R. A. (2020). *Intellectual property and the digital age: Legal and policy implications*. New York: Oxford University Press.
- Bhargava, R., & D'Ignazio, C. (2017). Designing tools and activities for data literacy learners. *Proceedings of the Workshop on Data Literacy at ICWSM*.
- Borgia, E. (2014). The *Internet of Things* vision: Key features, applications and open issues. *Computer Communications*, 54, 1–31.
- Brown, S. A. (2014). Conceptualizing digital literacies and digital ethics for sustainability education. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 15(3), 280–290.
- Buckingham, D. (2007). *Digital Media Literacies: Rethinking media education in the age of the Internet*. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43–55.
<https://doi.org/10.2304/rcie.2007.2.1.43>
- Budiono, Eko. 2022. *Perkembangan Teknologi Digital*

- Berdampak Positif dan Negatif. Artikel. Info publik: Jakarta
- Burkhardt, J. M. (2017). *Library Technology Reports* vol. 53, no. 8, "Combating Fake News in the Digital Age." *Library Technology Reports*, 53(8), 1–33.
- Carretero, S., Vuorikari, R., & Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Castells, M. (2011). *The rise of the network society*. John Wiley & Sons.
- Cholid, F. (2023). *Fungsi Media Sosial Threads*. Artikel. UM Surabaya: Surabaya.
- Common Sense Media. (2021). *Digital citizenship curriculum*. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>
- Conti, M., Dehghantanha, A., Franke, K., & Watson, S. (2018). *Internet of Things security and forensics: Challenges and opportunities*. *Future Generation Computer Systems*, 78, 544–546.
- Creative Commons. (2020). *Creative Commons licenses explained*. Retrieved from <https://creativecommons.org/licenses>
- CSA. Teddy Lesmana, SH., MH., dkk. (2022). *Urgensi Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi Dalam Menjamin Keamanan Data Pribadi Sebagai Pemenuhan Hak Atas Privasi Masyarakat Indonesia*. *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*. 3(2).
- Dabbagh, N., & Bannan-Ritland, B. (2020). *Online learning: Concepts, strategies, and application*. Pearson.
- Dahlan, A. (2024). *Literasi digital akademik*. TOHAR MEDIA.
- Dahur, A. J., & Solosumantoro, H. (2024). *Tantangan dan Penerapan Literasi Digital dalam Pendidikan Transformatif Manusia di Era Post-Truth*. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 418-430.
- Dame Adjin-Tettey, T. (2022). *Combating fake news, disinformation, and misinformation: Experimental*

- evidence for media literacy education. *Cogent Arts and Humanities*, 9(1).
<https://doi.org/10.1080/23311983.2022.2037229>
- Darmansyah, Utomo, M. C. C., Farezky, M. I., Amelia, M. Y., & Sasmito, S. P. (2024). Peningkatan literasi digital di RT 029 Kelurahan Lamaru melalui sarasehan penggunaan internet bijak, sosialisasi Instagram, dan pembuatan website administrasi [Enhancing digital literacy in RT 029 Lamaru Village through seminars on wise internet use, Instagram socialization, and administrative website creation]. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(4), 907-917. <https://journal-center.litpam.com/index.php/linov>
- Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The information society*, 22(2), 63-75.
- Devi, L. P. S. A., & Winangun, I. M. A. (2024). Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1255–1267. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4681>
- Dewi, R., & Santoso, A. (2022). *Etika Digital dan Tanggung Jawab Hukum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dheri Febiyani Lestari, R. R. (2024). SIPREN: Revolusi, Integrasi, dan Inovasi dalam Manajemen Pendidikan dan Keuangan untuk Pesantren di Era Society 5.0. *Abdi Tani*, 7(vol 7 no 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31970/abditani.v7i2.375>
- Dice, M. (2017). *The True Story of Fake News_ How Mainstream Media Manipulates Millions* (PDFDrive). <https://dl.acm.org/doi/10.5555/3202271>
- Dijk, J. A. G. M. van. (2020). *The Digital Divide*. Polity Press.
- Diskominfo Provinsi Jawa Tengah. (2022). *Laporan Program Literasi Digital 2020–2022*. Semarang: Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Tengah.
- Dwityas, N. A., Santoso, R. H., & Lestari, D. (2021). *Efektivitas Program Literasi Digital di Indonesia: Analisis Evaluasi*

- Dampak dan Tantangan Implementasi. *Jurnal Teknologi dan Masyarakat*, 13(2), 112–126.
- EdTech Review Indonesia. (2023). Tren teknologi pendidikan di Indonesia: AI, VR dan gamifikasi dalam pembelajaran. Retrieved from <https://edtechreview.id>
- Enciso, S. S., Yang, H. M., & Ugarte, G. C. (2024). Skills for life series: Digital skills. <https://doi.org/10.18235/0013099>.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual *framework* for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106.
- Eubanks, V. (2018). *Automating inequality: How high-tech tools profile, police, and punish the poor*. St. Martin's Press.
- Fadhillah, D., Eryanto, H., & Monoarfa, T. A. (2024). Analisis Literasi Digital dalam Upaya Meningkatkan Kinerja pada Karyawan Sudin Nakertransgi Jakarta Timur. *Administraus*, 8(3), 164–174.
- Fathurokhmah, F. (2021). Krisis *Hoax* dan Fake News Dalam Era Komunikasi Virtual di Media Massa. *Interaksi*, 1–20.
- Fauziyah, Nur, Rosyda. 2022. Memahami Pengertian Ekonomi Digital, Manfaat, dan Peluang Bisnisnya. GramediaBlog.
- Febriyanti, A. I., Dewanti, A., & Nurcahyaningih, D. B. (2023). The Impact of Learning *Technology* on the Role of Elementary School Teachers in the Industrial Revolution Era 4.0. *Social Humanities and Educational Studies (Shes) Conference Series*, 6(1), 139. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71069>
- Figueira, Á., & Oliveira, L. (2017). The current state of fake news: Challenges and opportunities. *Procedia Computer Science*, 121, 817–825. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.11.106>
- Fitransyah, R. R., & Waliyanti, E. (2014). *Perilaku Cyberbullying Remaja di Yogyakarta*. MadecinePlus Retrieved from <https://medicineplus.magazine/publication/august>
- Forgas, J. P., & Baumeister, R. F. (2019). The social psychology of gullibility: Conspiracy theories, fake news and irrational

- beliefs. In *The Social Psychology of Gullibility: Conspiracy Theories, Fake News and Irrational Beliefs*. <https://doi.org/10.4324/9780429203787>
- Gillespie, T. (2014). The relevance of algorithms. In T. Gillespie, P. Boczkowski, & K. Foot (Eds.), *Media technologies: Essays on communication, materiality, and society* (pp. 167–194). MIT Press.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub.
- Google for Education. (2022). Supporting teaching and learning in Southeast Asia. Retrieved from <https://edu.google.com>
- Gudmundsdottir, G. B., & Hatlevik, O. E. (2018). Newly qualified teachers' professional digital competence: implications for teacher education. *European Journal of Teacher Education*, 41(2), 214–231. <https://doi.org/10.1080/02619768.2017.1416085>
- Hall, S. B., & Baier-Lentz, M. (2022). 3 technologies that will shape the future of the *Metaverse* – and the human experience. World Economic Forum. (Online) Retrieved from <https://www.weforum.org/agenda/2022/02/future-of-the-Metaverse-vr-ar-and-brain-computer/>
- Haq, B. U. (2024). Fake News: Understanding Its Impact and Implications Abstract. *Global Media Journal*, 22(70), 1–3. <https://doi.org/10.36648/1550-7521.22.70.446>
- Hargittai, E., & Litt, E. (2013). New strategies for internet skills: Exploring the digital literacy divide. *Information, Communication & Society*, 16(2), 197–216.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7.
- Hasmiza, H. (2025). Model kurikulum pendidikan Islam di era digital: Mengoptimalkan teknologi untuk pembelajaran yang inovatif. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 164–177.
- Hazan, E., & Yee, L. (2022). *Value creation in the Metaverse*. McKinsey & Company. (Report)
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). *Digital natives: Where is the*

- evidence? *British Educational Research Journal*, 36(3), 503–520.
- Hidayat, M. A. (2018). *Homo digitalis: manusia dan teknologi di era digital*. Yogyakarta: Elmatera.
- Himawan, H., Pinandita, T., Ridwan, R., & Aziz, H. (2024). Development Prediction Model to Optimize Cooperative Loans Based on *Machine Learning* Algorithms. *Innovation in Research of Informatics (Innovatics)*, 6(1). <https://doi.org/10.37058/innovatics.v6i1.10677>
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Washington, DC: Aspen Institute.
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends*, 63(5), 564–569. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5>
- Hurova, I. V., & Shkurov, Y. V. (2023). Man in Digitized Urban Socio-Cultural Space. *Anthropological Measurements of Philosophical Research*, (24), 75-87.
- Ibrahim, I. S., & Akhmad, B. A. (2014). *Komunikasi dan komodifikasi: Mengkaji media dan budaya dalam dinamika globalisasi*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Jho. 2023. *Perkembangan Teknologi Digital di Indonesia: Sejarah & Dampak*. Artikel. Jogjahost.
- Jumaryadi, Y., Handriani, I., Djahidin, D. Y., Sari, Y. S., Fajri, M., Kurnianda, N. R., & Priambodo, B. (2024). Pengenalan Teknologi Informasi Yang Dapat Membantu Masyarakat Pada Tingkat Kelurahan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - Teknologi Digital Indonesia*, 3(2), 93. <https://doi.org/10.26798/jpm.v3i2.1464>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)(Daring). (2023). Makna "tren". (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tren>). Diakses tanggal 10 Mei 2025.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan transformasi digital pendidikan Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan,

- Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kemenkominfo. (2022). Gerakan Nasional Literasi Digital #SiBerkreasi. <https://siberkreasi.id>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2020). Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Jakarta: Kemenkominfo.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2020). Rencana strategis Kementerian Komunikasi dan Informatika tahun 2020–2024.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Indonesia Makin Cakap Digital.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Pedoman Umum Literasi Digital Nasional. Jakarta: Kominfo.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2022). Laporan Tahunan Transformasi Digital Nasional.
- Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Bappenas. (2020). Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024.
- Kharis, S. A. A., Arisanty, M., Wiradharma, G., Robiansyah, A., Zubir, E., Sukatmi, S., & Permatasari, S. M. (2024). Penguatan Digital Culture Siswa dalam Meningkatkan Literasi Digital: Pendekatan Teoritis dan Praktis. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2055-2062.
- Kinanty, lintang. 2023. Digitasi vs Digitalisasi: Apa Bedanya?. Artikel. Bahasa Indonesia: blog zoho.
- Krisanjaya dan Widia, I. (2024). Cegah Awal Penyebaran *Hoaks*

- di Media Sosial: Menggagas Pengembangan Instrumen Pengenalan *Hoaks*. *Jurnal Indonesian Language Education and Literature*, 10(01), 59-70.
- Kurniawan, R. (2020). Perlindungan hak cipta dalam konteks digital di Indonesia. Bandung: Penerbit Refika Aditama.
- Kusumaningsih, R. (2024). Peran Media Dalam Mempengaruhi Opini Publik Tentang Hukum dan Keadilan. *JISHUM (Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora)*, 3(03), 27-40.
- Lee, I., & Lee, K. (2015). The *Internet of Things (IoT)*: Applications, investments, and challenges for enterprises. *Business Horizons*, 58(4), 431-440.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). Risks and safety on the internet: the perspective of European children: full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of 9-16 year olds and their parents in 25 countries.
- Lupton, D. (2014). *Digital sociology*. Routledge.
- Malik, R., & Hidir, A. (2025). *Sosiologi digital: Dinamika sosial di era teknologi*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Maradutua, R., Manalu, T., Dharma, T. (2024). Ketergantungan Mahasiswa Dalam Penggunaan Instagram Guna Mencari Informasi. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial, dan Humaniora*, 2(02), 194-208.
- Maroah, S. (n.d.). Arif Budiman, Asep Mulyana, dkk. Retrieved June 16, 2025, from https://www.academia.edu/download/81413912/LITERASI_ASPIRASI_MILENIAL.pdf
- Mashadi, S. (2024). Dampak Media Sosial Terhadap Dinamika Politik di Dunia. Artikel. Universitas Alma Ata: Yogyakarta.
- Masitoh, S. (2018). Blended Learning berwawasan literasi digital suatu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun generasi emas 2045. *Proceedings of the ICECRS*, 1(3), vii3-1377.
- Maya, N. (2015). Fenomena *Cyberbullying* di kalangan pelajar. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- McGrew, S., Breakstone, J., Ortega, T., Smith, M., & Wineburg,

- S. (2018). Can students evaluate online sources? Learning from assessments of civic online reasoning. *Theory & Research in Social Education*, 46(2), 165–193.
- Md Sari, N. A., Abdul Rahim, R., Salleh, S. M., & Zainal, N. Z. (2024). Exploring the Relationship between Individual Information *Technology* Ethics and *Netizenship* Behaviors. *Information Management and Business Review*, 16(3S(I)a), 831-835. [https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3S\(I\)a.4239](https://doi.org/10.22610/imbr.v16i3S(I)a.4239).
- Ministry of Science and ICT of South Korea. (2021). Digital Inclusion Policy Report
- Miorandi, D., Sicari, S., De Pellegrini, F., & Chlamtac, I. (2012). *Internet of Things: Vision, applications and research challenges*. *Ad Hoc Networks*, 10(7), 1497–1516.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Mohammad, B. F., Amrullah, A. W., dan Taufikurrahman. (2024). Mengakal Penyebaran *Hoaks* dan Disinformasi Di Dunia Digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 234-242.
- Mukhid, M. P. (2023). *Disain teknologi dan inovasi pembelajaran dalam budaya organisasi di lembaga pendidikan*. Pustaka Egaliter. Com. <http://repository.iainmadura.ac.id/904/>
- Muni, A., Sudeska, E., Crismondari, C., Jalil, M., & Rianto, B. (2023). Optimalisasi IT dalam Era Literisasi Digital. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 80-86.
- Munir. (2021). *Pembelajaran digital: Konsep, inovasi, dan strategi*. Bandung: Alfabeta.
- Nasery, M., Turel, O., & Yuan, Y. (2023). Combating Fake News on Social Media: A *Framework*, Review, and Future Opportunities. *Communications of the Association for Information Systems*, 53, 833–876.

- <https://doi.org/10.17705/1CAIS.05335>
- Nasrullah, R. (2015). Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi. Simbiosis Rekatama Media.
- Nasution, S. (2023). "Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya." *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 15(2), 45-60.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065-1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Ngatini, Y. (2025). Remaja dan pergumulannya di era digital. Penerbit P4I.
- Nisa, K., Putri, R., & Nasution, F. A. (2024). Perancangan Website Healthcare Navigasi Pola Hidup Sehat Seputar Kesehatan. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 12(2), 202. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v12i2.127617>
- Nisa, U., Nisak, C. L. C., & Fatia, D. (2023). Literasi digital lansia pada aspek digital skill dan *Digital Safety*. *Jurnal Komunikasi Global*. Link.
- Niyu, N., & Purba, H. (2021). E-Safety: Keamanan Di Dunia Maya Bagi Pendidik Dan Anak Didik. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, 729-737.
- Nurhaliza, S. (2025). Tantangan dan Risiko Partisipasi Publik melalui Media Sosial. Artikel. IAP2 Indonesia (International Association for Public Participation Indonesia): Jakarta.
- Nurjannah, N. (2022). Tantangan Pengembangan Kurikulum Dalam Meningkatkan Literasi Digital Serta Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6844-6854. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3328>
- Nurul Ismail Hasan, S. A. R. R. (2024). PENGARUH Implementasi Aplikasi Sistem Keuangan Desa dan Transparansi terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah Desa Karsamenak. *Jurnal Neraca Peradaban*, 4(2), 2019-2028. <https://doi.org/https://doi.org/10.55182/jnp.v4i3.518>

- O'Toole, J. M., Lee, J. K., & Altamimi, T. (2024). Digital Citizenship, Values and Cultural Dynamism. *International Journal of Research in STEM Education*, 6(1), 59–75. <https://doi.org/10.33830/ijrse.v6i1.1687>.
- OECD. (2021). *Digital education outlook 2021: Pushing the frontiers with AI, blockchain and robots*. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development.
- OECD. (2021). *The state of global education: 18 months into the pandemic*. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Perera, C., Zaslavsky, A., Christen, P., & Georgakopoulos, D. (2014). Context aware computing for the *Internet of Things*: A survey. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 16(1), 414–454.
- Pusat Penelitian Kebijakan (Puslitjak). (2022). *Survei nasional pembelajaran jarak jauh dan pemanfaatan teknologi digital*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kemendikbudristek.
- Putra, B. (2020). *Literasi Digital dan Perlindungan Konsumen*. Bandung: Alfabeta.
- Rahardjo, B. (2021, 19 Desember). *Metaverse: gak usah ikut-ikutan* [Blog post]. Padepokan Budi Rahardjo. (Online) Retrieved from <https://rahard.wordpress.com/2021/12/19/Metaverse-gak-usah-ikut-ikutan/>
- Rahardjo, B. (2023). [Posting blog lanjutan tentang *Metaverse*] [Blog post]. Padepokan Budi Rahardjo.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahman, Syamsul, Dr. 2020. Peran Digitalisasi dan *Startup* dalam Pembangunan Sektor Pertanian Dimasa Depan. Artikel. Universitas Islam Makassar.
- Rahmawati, D., Aksana, M. D. A., dan Mukaromah, S. (2023). Privasi dan Keamanan Data Di Media Sosial: Dampak

- Negatif dan Strategi Pencegahan. Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sistem Informasi (SITASI), 3(01), 571-580.
- Ray, P. P. (2016). A survey on *Internet of Things* architectures. *Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences*, 30(3), 291–319.
- Redecker, C. (2017). European *framework* for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/https://doi.org/10.2760/159770>
- Republik Indonesia. (2008). Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Republik Indonesia. (2016). Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: How to thrive online*. MIT Press.
- Rheingold, H. (2012). *Net smart: How to thrive online*. Mit Press.
- Ribble, M. (2011). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (2nd ed.). Eugene, OR: International Society for *Technology* in Education (ISTE).
- Richter, A. (2020). Fake News and Freedom of the Media. *Journal of International Media & Entertainment Law*, 8(2), 1–34. <https://www.washingtonpost.com/opinions/fake-news-thats-a-very-old-story/2016/>
- Ridwan, R., Apriani, D., & Alfalah, R. (2025). YUME: Journal of Management Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Sistem Informasi Akuntansi BUMDes (SIABUMDes) Terhadap Kinerja BUMDes (Studi Pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) di Kabupaten Tasikmalaya). In *YUME: Journal of Management* (Vol. 8, Issue 2).
- Ridwan, R., Lestari, D. F., Arifah, A. N., & Abdurachman, A. (2023a). Peran Sistem Informasi Akuntansi Dalam Mencegah Kecurangan: Pendekatan Studi Di Tasikmalaya.

- Jurnal Ilmiah Akuntansi Kesatuan, 11(1), 211–218.
<https://doi.org/10.37641/jiakes.v11i1.1776>
- Ridwan, R., Lestari, D. F., Arifah, A. N., & Abdurachman, A. (2023b). Peran Sistem Informasi Akuntansi Dalam Mencegah Kecurangan: Pendekatan Studi Di Tasikmalaya. Jurnal Ilmiah Akuntansi Kesatuan, 11(1), 211–218.
<https://doi.org/10.37641/jiakes.v11i1.1776>
- Ridwan, R., Lestari, D. F., Rachmanda, Y. S., & Nurlaila, F. (2022). Pengaruh Literasi Keuangan Terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa Program Studi Akuntansi Di Universitas Cipasung Tasikmalaya. Jurnal Ilmiah Manajemen Kesatuan, 10(3), 643–650.
<https://doi.org/10.37641/jimkes.v10i3.1444>
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena *Cyberbullying* pada Remaja. Khizanah al-Hikmah Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan
- Rizal, A., Burhan, A., Irwandi, A., Nurwidyayanti, N., & Muhammad, A. F. (2024). Empowering civic engagement through digital citizenship education: A cross-cultural perspective. Journal of Ecohumanism, 3(8).
<https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5721>.
- Rizky Ridwan. (2024). Sistem Informasi Akuntansi. <https://doi.org/https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/584270-sistem-informasi-akuntansi-602ad9ad.pdf>
- Rizky, M. R. N. (2024). Analisis Literasi Digital Pustakawan Dalam Menghadapi Era Transformasi Masyarakat informasi. TADWIN: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi, 5(1), 21–28.
- Rodin, R., & Nurrizqi, A. D. (2020). Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang. Pustakaloka, 12(1), 72–89.
- Roman, R., Najera, P., & Lopez, J. (2011). Securing the *Internet of Things*. Computer, 44(9), 51–58.
- Rosiana, P. S., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). Perancangan

- Ui/Ux Sistem Informasi Pembelian Hasil Tani Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3048>
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.
- Santika, D. (2021). "Dampak *Hoaks* di Media Sosial terhadap Stabilitas Sosial." *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 18(1), 77-90.
- Sari, Puspita, Rita. 2025. 7 Tren Teknologi 2025: Era AI, Komputasi Kuantum, dan 6G. Artikel. *Cloud Competing: Indonesia*
- Satria, M. (2020). *Pendidikan dan literasi digital: Menanggapi tantangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Setiani, N. N., & Barokah, N. (2021). Urgensi literasi digital dalam menyongsong siswa sekolah dasar menuju generasi emas tahun 2045. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 411–427.
- Setiawan, A. (2020). Literasi digital di kalangan remaja dalam menghadapi era informasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(2), 85–98. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i2.402>
- Setiawan, Wawan. "Era Digital dan Tantangannya". *Teknologi Digital*. ISBN 978-602-50088-0-1.
- Shafina, S., Saraswati, R., & Gani. (2024). Efektivitas penerapan konsep keamanan digital oleh mahasiswa. *Jurnal Riset Jurnalistik dan Media Digital (JRJMD)*, 4(1),
- Shakila, A. N. (2022). *Analisis Literasi Digital Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan Angkatan 2017 Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan [PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara]*. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/18879>
- Sharda, R., Delen, D., Turban, E., Aronson, J. E., & Liang, T.-P. (2022). *Analytics, data science, & artificial intelligence: Systems for decision support* (11th ed.). Pearson.
- Siberkreasi. (2021). *Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD)*

Siberkreasi.

- Siberkreasi. (2021). *Siberkreasi & literasi digital Indonesia (Studi kasus Center for Digital Society UGM)*.
- Silvester, S., Saputro, T. V. D., & Manggu, B. (2024). *Pendampingan literasi digital bagi guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka*. Lumbang Inovasi. Link.
- Snyder, K. (2005). *The Digital Culture and Communication: More than just Classroom Learning*. Seminar.net, 1(2). <https://doi.org/10.7577/seminar.2529>.
- Sofyan, F. (2020). *Hukum kekayaan intelektual di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Press.
- Spante, M., Hashemi, S. S., Lundin, M., & Algers, A. (2018). *Digital competence and digital literacy in higher education research: Systematic review of concept use*. *Cogent Education*, 5(1), 1519143. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1519143>
- Suherman, A., Supriyadi, T., & Safari, I. (2020). *Promoting digital literacy skills: An action research to people of Kampung Literasi*. *Universal Journal of Educational Research*, 8(4), 1372–1386. Link.
- Sun, J., Tang, Y., & Zuo, W. (2020). *Coronavirus pushes education online*. *Nature Materials*, 19(6), 687. <https://doi.org/10.1038/s41563-020-0678-8>
- Supriono, A., Wulandari, L. D., Soetriono, S., Suwandari, A., & Rahman, R. Y. (2024). *Penerapan Strategi Digital Marketing Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Kakanan Dhis Trebungan Di Era Digitalisasi*. *Integritas Jurnal Pengabdian*, 8(1), 232. <https://doi.org/10.36841/integritas.v8i1.4269>
- Susilo, G. (2017). *Keamanan basis data pada sistem informasi di era global*. *Transformasi*, 12(2).
- Sutalhis, M., & Novaria, E. (2024). *Literasi Digital dan Pelayanan Publik yang Baik*. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 4(1), 17-23.
- Syifa, A.N., Wibowo, E. S. I., Yossi, M. R., Indrawati, R. S., dan

- Roza, A. M. (2024). Kesenjangan Digital dan Akses Internet Di Kabupaten Katingan: Studi Kasus Pada Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Kaganga*, 8(01), 65-72.
- Sylvia, I. L. A., SS, S. T., Purwati, S. T., Sriyami, Y., Th, S., & Rukiyem, S. T. (2021). *Guru hebat di era milenial*. Penerbit Adab.
- Tan, D. H. (2020). *Digital copyright and the internet: Challenges and opportunities*. Singapore: Asia Pacific Press.
- Tanjung, A. Q., Suciptaningsih, O. A., & Asikin, N. (2024). Urgensi etika dalam literasi digital di era globalisasi. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 32-41.
- Tuna, Y. (2022). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1084>
- Turkle, S., & Together, A. (2011). Why we expect more from *technology* and less from each other.
- Ujung, A. M., & Nasution, M. I. P. (2023). Pentingnya Sistem Keamanan Database untuk melindungi data pribadi. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika*, 1(2), 44-47.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi. (2022)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta. (2020). Lembaran Negara Republik Indonesia.
- UNESCO Institute for Information Technologies in Education. (2023). *Digital learning for all: Policy recommendations for inclusive education*. Moscow: UNESCO IITE.
- UNESCO. (2011). *Media and information literacy curriculum for teachers*. *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000192971>
- UNESCO. (2018). *Digital Literacy Global Framework*. Paris: *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*.

- UNESCO. (2021). Recommendation on the ethics of artificial intelligence. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Uzelac, A. (2010). Digital culture as a converging paradigm for *technology* and culture: Challenges for the culture sector. Open Access Universitas Oberta de Catalunya. <https://openaccess.uoc.edu>
- Valentine, T. W., dan Bruno, H. P. (2022). Pengaruh Citra Merek, Kepercayaan Merek, Dan Keamanan Privasi Terhadap Keputusan Pengguna Gojek. *Jurnal Bisnis Perspektif (BIP's)*. 14 (1).
- Vassil, K. (2016). Estonian *e-government*: From Idea to Implementation. e-Governance Academy.
- Wahyudi, T. (2019). *Cyberbullying: Fenomena dan Solusi*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Wardhana, M. Y. W., dan Yulianingsih, W. (2024). Bentuk Pertanggungjawaban Pidana Pelaku Tindak Pidana Manipulasi Informasi Elektronik dan Dokumen Elektronik Pada *e-commerce*. *Jurnal Justitia (Jurnal Ilmu Hukum dan Humaniora)*, 7(02), 225-233.
- Waruwu, D., Hombing, H. D. S. S. Br., Situmorang, S. E., & Elsi, S. D. (2024). Analisis Peran Teknologi Digital Pada Proses Pelaksanaan Pemilu Serentak 2024. *Journal of Law Administration and Social Science*, 4(5), 776–784. <https://doi.org/10.54957/jolas.v4i5.887>
- Widodo, S. A., & Wahyudin, D. (2020). Literasi digital dalam konteks pendidikan: Tantangan dan peluang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 1–13. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15258>
- Wilson, C. (2012). *Digital and media literacy: Connecting culture and classroom*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Woolf, B. P. (2010). *Building intelligent interactive tutors: Student-centered strategies for revolutionizing e-learning*. Morgan Kaufmann.
- World Intellectual Property Organization (WIPO). (2020).

- WIPO guide on copyright. Retrieved from <https://www.wipo.int/copyrigh>
- Xu, L. D., He, W., & Li, S. (2014). *Internet of Things* in industries: A survey. *IEEE Transactions on Industrial Informatics*, 10(4), 2233–2243.
- Yoo, Y., Bryant, A., & Wigand, R. T. (2010). Designing digital communities that transform urban life: introduction to the special section on digital cities. *Communications of the Association for Information Systems*, 27(1), 33.
- Yunus, M. K., Sobri, A., Sudjiman, L. S., Sudjiman, P. E., & Satmoko, N. D. (2022). *Manajemen merek* (H. F. Ningrum, Ed.). Bandung: Media Sains Indonesia.
- Zahra, N. (2023, Agustus). Meningkatkan inklusi dalam Indeks Literasi Digital Nasional: Dari pengukuran hingga pemberdayaan (Ringkasan Kebijakan No. 19). Center for Indonesian Policy Studies.
- Zanella, A., Bui, N., Castellani, A., Vangelista, L., & Zorzi, M. (2014). *Internet of Things* for smart cities. *IEEE Internet of Things journal*, 1(1), 22–32.
- Zielińska, A. (2022). Developing digital skills: Results of a social innovation project in the *technology* sector. *European Research Studies Journal*, 25(2), 684-701. <https://doi.org/10.35808/ersj/2989>
- Zilka, G. C. (2017). Awareness of eSafety and potential online dangers among children and teenagers. *Journal of Information Technology Education: Research*, 16, 319–338. <https://doi.org/10.28945/3866>

Tentang Penulis



Daniel Pandapotan, S.Sos., M.IP, adalah dosen di program studi ilmu perpustakaan dan sains informasi di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Penulis memiliki fokus keilmuan dan penelitian di bidang ilmu informasi, teknologi media, dan teknologi pembelajaran. Buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Latifah, S.S., M.A., lulus dari S-1, Sastra Indonesia, Universitas Gadjah Mada. Melanjutkan studi di Asian Studies, University of Hawaii at Manoa. Sekarang mengajar di Prodi Kependidikan Agama Buddha, Sekolah Tinggi Agama Buddha (STAB) Kertarajasa di Batu, Malang sejak 2012.



Phie Chyan, ST, M.Cs, Lahir di Makassar 13 April 1981, Setelah menyelesaikan pendidikan menengah di SMA Katholik Cendrawasih Makassar Tahun 1996. Penulis melanjutkan pendidikan tinggi S1 di Universitas Atma Jaya Makassar program studi Teknik Elektro Kemudian S2 di Universitas Gadjah Mada Program Studi Ilmu Komputer dan Doktor (S3) di Universitas Hasannudin di Program Studi Elektro konsentrasi Teknik

Informatika. Buku ini merupakan salah satu karya dari penulis sesuai bidang minat dan ilmu dari penulis dengan tujuan untuk berbagi ilmu pengetahuan kepada masyarakat.



Arif Muhamad Nurdin, S.Kom., M.Kom.,

Penulis mulai tertarik terhadap ilmu komputer dimulai pada saat penulis masih sekolah SMP. Penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi dan berhasil menyelesaikan studi S1 di program studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia pada tahun 2017. Penulis pernah bekerja sebagai Administrative Analyst System dari tahun 2018 dengan status pegawai dan pada sampai saat ini sebagai freelance. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan studi S2 di prodi Sistem Informasi Program Pasca Sarjana STMIK LIKMI dan lulus pada tahun 2022. Saat ini penulis aktif sebagai Dosen Tetap di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Cipasung Tasikmalaya dan Tutor di Prodi Sistem Informasi Universitas Terbuka.



Rizky Ridwan Lahir di Tasikmalaya pada 16

Juli 1994 dan saat ini menjabat sebagai dosen tetap di Program Studi Akuntansi Universitas Cipasung Tasikmalaya, dengan fokus pada konsentrasi Akuntansi Sektor Publik. Ia menempuh pendidikan sarjana di Universitas Siliwangi dan melanjutkan studi magister di Universitas Widyatama. Latar belakang akademiknya mencerminkan komitmen yang kuat terhadap pengembangan ilmu akuntansi. Buku ini merupakan salah satu hasil karya penulis yang lahir dari dorongan untuk berbagi pengetahuan

dan pengalaman dalam bidang yang ditekuni. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dari berbagai kalangan, khususnya di dunia pendidikan dan akademik. Inshaa Allah, karya ini akan menjadi awal dari rangkaian buku-buku berikutnya yang akan terus dikembangkan secara konsisten sebagai bentuk kontribusi nyata dalam memperkaya khazanah literasi keilmuan di Indonesia. Selain mendalami bidang akuntansi sektor publik, Rizky juga memiliki keahlian di bidang sistem informasi akuntansi dan literasi digital, yang menjadi landasan penting dalam aktivitas pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Kepakarannya dalam integrasi teknologi informasi dan akuntansi menjadikannya pengajar yang adaptif terhadap perkembangan zaman, serta berkontribusi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan riset berbasis digital. Sebagai akademisi yang aktif, Rizky telah memperoleh beberapa hibah penelitian dan pengabdian dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Prestasi ini menunjukkan kemampuannya dalam menyusun proposal kompetitif di tingkat nasional sekaligus dedikasinya dalam memberikan dampak nyata melalui kegiatan ilmiah dan pemberdayaan masyarakat. Integritas, semangat belajar yang tinggi, dan dedikasinya terhadap dunia pendidikan menjadikan Rizky Ridwan sebagai sosok inspiratif di lingkungan akademik. Ia tidak hanya berperan sebagai pendidik, tetapi juga sebagai penggerak pertumbuhan intelektual dan transformasi digital di bidang akuntansi dan pendidikan tinggi.



Effendi, S.Pd.Si., M.Pd dilahirkan di Banjar Sari Way Halom Buay Madang Kab. OKU Timur Sumatera Selatan. Penulis menyelesaikan Pendidikan S1 di Prodi Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Lulus tahun 2019. Kemudian melanjutkan Program Pascasarjana Magister Pendidikan Sains di Universitas Sebelas Maret Surakarta lulus tahun 2011. Sejak tahun 2012 menjadi Dosen tetap di Prodi Pendidikan Fisika Universitas Nurul Huda. Beberapa karya yang telah ditulis banyak di publikasikan pada Jurnal Nasional dan prosiding seminar. Penulis juga telah menulis belasan buku Book Chapter terutama berkaitan dengan Pendidikan, Pembelajaran dan Kurikulum. Saat ini penulis merupakan Mahasiswa Doktor Program Studi Doktor Pendidikan di FKIP Universitas Sriwijaya. Seluruh karya yang ditulis semata-mata hanya untuk menambah khasanah keilmuan dalam dunia Pendidikan.



Agung Yuliyanto Nugroho S.Kom., M.Kom., M.Par., Penulis melanjutkan pendidikan studi S2 di prodi Teknik Informatika Program Pasca Sarjana Universitas Amikom Yogyakarta dan juga prodi Magister Pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta. Penulis memiliki kepakaran dibidang Web *Technology*, Data Science, dan Kepariwisataaan. Dan untuk mewujudkan karir sebagai dosen profesional, penulis pun aktif sebagai peneliti dibidang kepakarannya tersebut. Beberapa penelitian yang telah dilakukan didanai oleh internal perguruan tinggi dan juga Kemenristek DIKTI. Selain meneliti, penulis juga aktif menulis buku dengan harapan dapat

memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara indonesia yang sangat tercinta ini.



Alya Felisha, lahir diKendari, 23 Mei 2004. Menempuh pendidikan Taman kanan-kanak kuncup bahari pada tahun 2009. Dan melanjutkan sekolah dasar di SDN 9 Kendari pada tahun 2010 dan tamat pada tahun 2016. Dan melanjutkan sekolah menengah pertama pada SMPN 6 Kendari pada tahun 2017. Dan melanjutkan sekolah menengah atas pada SMAN 3 Kendari. Dan sekarang penulis menjalankan pendidikan S1 pada Universitas Halu Oleo, Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan, Jurusan Pendidikan Kimia. Harapan penulis semoga buku yang penulis susun bisa menjadi motivasi dan dapat bermanfaat bagi banyak orang yang membacanya. Buku ini merupakan pengalaman pertama bagi penulis dan semoga buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Litha Mutriwana, lahir di Wabula pada tanggal 30 November 2003. Penulis sedang menempuh pendidikan S1 pada jurusan Pendidikan Kimia di Universitas Halu Oleo, Kendari. Buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Rossanita Truelovin Hadi Putri, dilahirkan di Tulungagung 13 Juli 1995. Menempuh pendidikan strata 1 di Universitas Negeri Surabaya Jurusan Biologi. Tahun 2018 melanjutkan pendidikan strata 2 di Universitas Negeri Surabaya Jurusan Pendidikan Sains. Buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Seri Wahyuni, lahir di Gayo Lues 05 Maret 2005. Menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 3 Terangun, kemudian menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Terpadu Bustanul Arifin, setelah itu penulis melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas Di SMA Babul Istiqamah Aceh Barat Daya dan sekarang penulis sedang menjalankan pendidikan Strata 1 sebagai Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Takengon dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) harapan penulis semoga buku ini menjadi salah satu karya yang bisa menjadi sumber pengetahuan bagi kita semua, dan semoga bisa menjadi motivasi sekaligus pengalaman yang sangat bermanfaat bagi pendidikan saat ini. Buku ini merupakan pengalaman pertama bagi penulis dan semoga Insha Allah selanjutnya akan disusul oleh buku lainnya.



Christina Maya Iriana Sari, S.S., M.Hum.

adalah seorang dosen yang berkarya di Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Penulis tertarik pada penelitian di bidang linguistik, penerjemahan, analisis wacana kritis, dan komunikasi. Buku ini adalah salah satu karya penulis dan harapannya secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Muh Fajar Fazriansyah, S.Pd., M.Si.P.,

Penulis lahir di Tasikmalaya pada tanggal 24 Mei 1996. Ketertarikan penulis terhadap ilmu pendidikan dimulai tahun 2014 silam. Hal tersebut membuat penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan sarjana di program studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi dan berhasil lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan magister di program studi Pengajaran Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Teknologi Bandung dan berhasil lulus pada tahun 2020. Pengalaman kerja penulis pada bidang pendidikan dimulai pada tahun 2018 setelah lulus S1 sebagai pendidik di SMK Perjuangan Tasikmalaya kurang lebih selama 6 bulan, sebelum akhirnya memutuskan untuk melanjutkan pendidikan S2. Setelah lulus S2 penulis kembali mengabdikan sebagai pendidik di SMK Bina Putera Nusantara yang ada di Tasikmalaya kurang lebih selama 2 tahun. Sedangkan pada saat ini penulis aktif sebagai dosen di program studi Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cipasung Tasikmalaya. Selain itu, penulis juga aktif melakukan penelitian dan menulis artikel di bidang pendidikan.



Muhammad Natsir Maulana, S.Pd., M.Pd., adalah dosen di Fakultas Vokasi Universitas Negeri Surabaya. Penulis memiliki fokus keilmuan dan penelitian di bidang matematika terapan, teknologi pendidikan, literasi digital, serta pengembangan media pembelajaran. Buku ini merupakan salah satu karya yang ditulis sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan literasi digital. Dengan izin Allah, penulisan ini akan terus berlanjut dengan karya-karya berikutnya yang tetap relevan dan aplikatif sesuai kebutuhan zaman.



Fransiskus M. H. Tjiptabudi, Penulis berprofesi sebagai dosen di STIKOM Uyelindo Kupang dan berstatus tersertifikasi dosen profesional. Adapun latar belakang pendidikan penulis yaitu merupakan lulusan S1 program studi Sistem Informasi STIKOM Uyelindo Kupang dan lulusan S2 pada Magister Manajemen, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang. Penulis memiliki kepakaran pada bidang Sistem Informasi, terlihat pada riwayat pengajaran dan penelitian yang telah dilakukan serta sertifikasi kompetensi di bidang yang sama. Penelitian-penelitian yang pernah dilakukan oleh penulis didanai oleh internal perguruan tinggi hingga Kemendikbudristek dan mampu menghasilkan publikasi hasil penelitian pada

berkala ilmiah nasional terakreditasi dan internasional bereputasi. Topik Penggunaan Artificial Intelligence (AI) merupakan kombinasi yang ideal bagi penulis berdasarkan latar belakang pendidikan dan pengalaman penulis. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi penulis sehingga ikut serta meluangkan pengetahuan lewat penulisan book chapter ini.



Bayu Kusumo lahir di Jakarta pada tanggal 30 November 1978. penulis memiliki latar belakang pendidikan yang kuat di bidang Teknik Elektro, di mana ia meraih gelar sarjana (S1) dan magister (S2) dari Universitas Trisakti. saat ini, penulis sedang menyelesaikan Studi Doktoralnya dalam bidang Manajemen Pendidikan di Philippine Women's University (PWU), Filipina. Sebagai Dosen Tetap di Universitas Krisnadwipayana, Jakarta, Indonesia, penulis memiliki spesialisasi dalam beberapa bidang, termasuk *E-learning*, *Internet of Things (IoT)*, Kecerdasan Buatan (AI), Telekomunikasi, Mikrokontroler, Energi Baru Terbarukan (EBT), Elektro Terapan dan Manajemen Pendidikan. Keahliannya ini sangat berperan dalam pengembangan artikel ilmiah bereputasi internasional serta proses pembelajaran yang mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT).



A.Kachsyfur Djasim Ilyas Paenrongi, buku ini adalah salah satu karya dan inshaa allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Setia Rahayu Niate, lahir di Aceh Tengah pada tanggal 03 September 2005. Menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 4 Lut Tawar, kemudian menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Takengon, setelah itu penulis melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Atas Di SMK Negeri 1 Takengon dan sekarang penulis sedang menjalankan pendidikan Strata 1 sebagai Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Takengon dengan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Buku ini adalah salah satu karya dan insha Allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



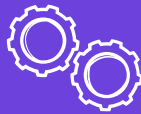
Ari Widiastono, S.Kom., MT., MH, buku ini adalah salah satu karya dan insha Allah secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Novaldo Dewangga Priantara, buku ini adalah salah satu karya dan secara konsisten akan disusul dengan buku-buku berikutnya. Pokok bahasan buku yang ditulis semata-mata untuk berbagi ilmu pengetahuan.



Buku Literasi Digital: Teori, Praktik, dan Tantangan hadir sebagai panduan menyeluruh untuk memahami dan menguasai literasi digital di era teknologi yang terus berkembang. Buku ini menguraikan konsep dasar literasi digital, ancaman dunia siber, hingga strategi pengamanan informasi digital. Pembaca juga akan diajak mengeksplorasi berbagai pilar literasi digital, peran pentingnya dalam kehidupan sehari-hari, serta tantangan dan solusi dalam menghadapi perubahan digital yang dinamis. Selain membahas teori, buku ini menekankan penerapan literasi digital dalam konteks nyata, termasuk pemanfaatan teknologi seperti Artificial Intelligence (AI), Internet of Things (IoT), media sosial, dan e-learning. Isu-isu kontemporer seperti fake news, cyberbullying, keamanan data, dan etika digital juga dibahas secara kritis. Setiap bab disusun untuk memberikan pemahaman yang aplikatif, lengkap dengan studi kasus dan tips praktis bagi pembaca dari berbagai kalangan—terutama pendidik, pelajar, dan masyarakat umum. Dengan pendekatan interdisipliner dan konten yang relevan, buku ini menjadi sumber belajar penting untuk membangun kesadaran digital yang cerdas, bijak, dan bertanggung jawab. Buku ini tidak hanya mengajarkan cara menggunakan teknologi, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, memahami hak dan kewajiban digital, serta membentuk karakter dalam menghadapi dunia digital yang kompleks.



**DITERBITKAN OLEH
PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL**



Jln Payanibung Ujung D
Dalu Sepuluh-B, Tanjung Morawa
Kab. Deli Serdang Sumatera Utara

