



Jurnal Pengabdian Masyarakat

Jurnal Pengabdian Masyarakat Dharma Andalas

Vol.04 No.02(2025)

<http://jurnal.unidha.ac.id/index.php/JPM>

E-issn : 2962-7334

<https://doi.org/10.47233/jpmda.v4i2.2707>

Edukasi Penggunaan Teknologi Dalam Menghadapi Tantangan Dan Solusi Problema Remaja Di Era Digital

Sri Restu Ningsih^{1*}, Lise Asnur², Elizamiharti³, Defiariany⁴, Erdisna⁵, Weni Kurnia Sari⁶,
Febriyanno Suryana⁷

¹Department of Information Technology Education, Metamedia University, Padang, Indonesia

²Faculty of Tourism and Hospitality, Padang State University

^{3,4}Department of Information Systems, Metamedia University, Padang, Indonesia

^{5,6}Department of Electronics Engineering, Padang State University, Padang

⁷Department of Information Systems, Indonesian Putra University YPTK, Padang, Indonesia

*e-mail: srirestuningsih@metamedia.ac.id¹, lise.asnur@fpp.unp.ac.id², elizamiharti@metamedia.ac.id³,
defiariany@metamedia.ac.id⁴, erdisna@unp.ac.id⁵, wenikurniasari@unp.ac.id⁶, fsuryana@yahoo.com⁷

Abstract

Teenagers in the digital era are often faced with phenomena such as gadget addiction, the spread of false information (hoaxes), cyberbullying, pressure to always appear perfect on social media, and the risk of exposure to negative content. Therefore, it is necessary to socialize among students at the Ramadhan Islamic Boarding School, on how to overcome these phenomena wisely. The purpose of this Community Service (PKM) is to provide education to provide solutions to adolescent problems in the digital era for students. This activity was carried out at the Ramadhan Islamic Boarding School, Al-Wustha Mosque, Padang City. The methods used in implementing this activity were lectures, question and answer methods, and quizzes. The material provided was education on how to overcome phenomena that often occur among students, especially teenagers, in the digital era, by understanding the positive and negative impacts and their effects on students. The result of this PKM activity was an increase in students' knowledge in overcoming phenomena that often occur among students in this digital era, as well as their positive and negative impacts on students

Keywords: technology, education, digital era, teenage problems

Abstrak

Remaja di era digital seringkali dihadapkan pada fenomena seperti kecanduan gawai, penyebaran informasi palsu (hoaks), cyberbullying, tekanan untuk selalu tampil sempurna di media sosial, hingga risiko paparan konten negatif. Untuk itu perlu adanya pemberian edukasi di kalangan siswa-siswa Pesantren Ramadhan, tentang bagaimana mengatasi fenomena tersebut secara bijak. Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah memberikan edukasi untuk memberikan solusi dari problema remaja di era digital bagi pelajar. Kegiatan ini dilaksanakan di Pesantren Ramadhan Mesjid Al-Wustha, kota Padang. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah metode ceramah dan metode tanya jawab serta kuis. Materi yang diberikan berupa pemberian edukasi bagaimana cara mengatasi fenomena yang sering terjadi pada siswa khususnya remaja di era digital, dengan mengetahui dampak positif dan negatifnya serta pengaruhnya terhadap siswa. Hasil dari kegiatan PKM ini adalah peningkatan pengetahuan kepada siswa dalam mengatasi fenomena yang sering terjadi pada siswa di era digital ini, serta dampak positif dan dampak negatifnya terhadap siswa.

Kata Kunci: teknologi, edukasi, era digital, problema remaja

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan revolusioner dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara remaja berinteraksi, belajar, dan membentuk identitas mereka. Aksesibilitas informasi yang tak terbatas, platform media sosial yang beragam, serta kemudahan komunikasi global, menawarkan segudang peluang bagi pengembangan diri dan kreativitas remaja (Harsono,

et all, 2021). Namun, di balik semua kemudahan dan inovasi ini, tersimpan pula berbagai tantangan serius yang kerap luput dari perhatian.

Remaja di era digital seringkali dihadapkan pada fenomena seperti kecanduan gawai, penyebaran informasi palsu (hoaks), cyberbullying, tekanan untuk selalu tampil sempurna di media sosial, hingga risiko paparan konten negatif (Sasmita, et all, 2021)]. Problema-problema ini, jika tidak diatasi dengan bijak, dapat berdampak signifikan pada kesehatan mental, perkembangan sosial, dan bahkan prestasi akademik mereka (Ningsih, et all, 2019). Oleh karena itu, penting bagi kita untuk memahami secara mendalam akar permasalahan ini, sekaligus merumuskan solusi-solusi konkret yang relevan dan adaptif.

Kegiatan ini memberikan sosialisasi tentang berbagai tantangan yang dihadapi remaja di tengah gempuran era digital, menganalisis dampak yang ditimbulkan, dan yang terpenting, menyajikan berbagai pendekatan serta strategi efektif yang dapat diterapkan oleh orang tua, pendidik, masyarakat, dan bahkan remaja itu sendiri, guna menciptakan lingkungan digital yang aman, positif, dan produktif. Tujuannya adalah memberdayakan remaja agar mampu menavigasi dunia digital dengan cerdas dan bertanggung jawab, mengubah tantangan menjadi peluang untuk tumbuh dan berkembang (Juanita R.T, et all, 2023). Untuk itu para siswa harus memahami dulu tentang teknologi di era digital ini.

Di era peningkatan kemajuan informasi teknologi, masyarakat mengalami peningkatan perubahan dari perkembangan teknologi, semuanya menuju integrasi global yang mendorong tuntutan besar untuk perubahan, terutama bidang pendidikan (Hadi F., et all, 2020). Ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk teknologi informasi terus berkembang dengan pesatnya. Namun demikian masih terdapat keterlambatan dalam penyesuaian terhadap perkembangan tadi, yaitu perubahan proses pembelajaran. Metode pembelajaran "I lecture, you listen" masih mewarnai pendidikan di semua tingkat.

Akses teknologi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Sejak ditemukannya teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Internet merupakan salah satu media yang bersifat global, dimana sebuah informasi dapat secara cepat dan mudah untuk diperoleh dan disebarluaskan (Khoirunnisa, et all, 2011). Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem elektronik learning yang ada. Pada era sekarang pelaksanaan pendidikan tidak dapat terlepas dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) (Hadi A., 2023). Pada dasarnya pemenuhan kebutuhan pendidikan bagi anak tidak semudah yang dibayangkan. Hal ini dikarenakan tidak semua anak beruntung dilahirkan ditengah keluarga yang mampu secara fisik maupun finansial dalam memenuhi segala kebutuhan anak. Hal ini menjadi salah satu penyebab fenomena yang terjadi di kalangan remaja.

Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah memberikan sosialisasi serta pengetahuan tentang tantangan dan solusi problema remaja di era digital kepada siswa yang ada di Pesantren Ramadhan Mesjid Al-Wustha, kota Padang, serta bagaimana menggunakan internet dan media sosial secara bijak. Pada dasarnya motivasi belajar yang dimiliki siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam mendalami teknologi yang dampaknya bisa kearah positif dan negatif. Untuk itu siswa harus bijak dalam menghadapi tantangan teknologi di era sekarang ini (Ningsih, et all, 2018).

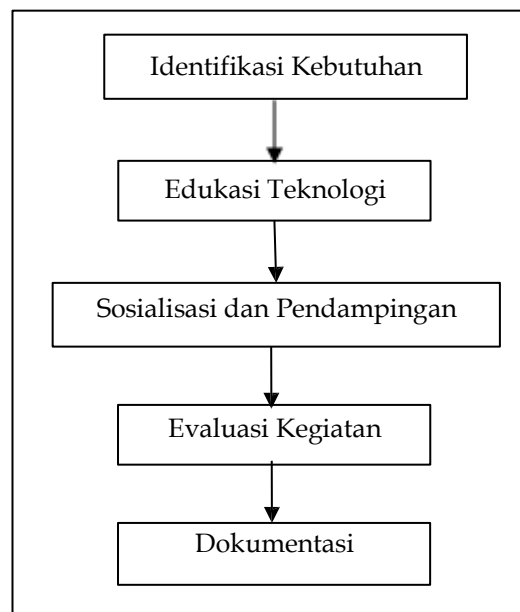
Pesantren Ramadhan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran agama Islam bagi para peserta, khususnya di bulan Ramadhan yang penuh berkah (Ade Irma, et all, 2022). Dalam hal ini, siswa-siswa didik dalam membentuk karakter dan perilaku mulia sesuai ajaran Islam, seperti kejujuran, disiplin, bertanggung jawab, toleransi, kesederhanaan, dan kemandirian. Serta berlaku fikh, yaitu memahami hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari (Priyanti R, 2019).

Pesantren Ramadhan di Mesjid Al-Wustha Padang, memiliki siswa sebanyak 32 orang putra dan putri, yang terdiri dari siswa SD, SMP dan SMA. Masalah yang terjadi pada siswa-siswa yang ada di Pesantren Ramadhan tersebut antara lain kurangnya pengetahuan siswa dibidang teknologi, serta kurangnya pengetahuan siswa tentang dampak teknologi yang sedang berkembang dan pengaruh yang ditimbulkan dalam menggunakan internet.

Sosialisasi ini bertujuan untuk membantu siswa-siswa yang ada di Pesantren Ramadhan Masjid Al-Wustha Padang, agar dapat meningkatkan pengetahuannya tentang problema yang sering terjadi pada remaja dalam menggunakan internet, serta dapat mengetahui dampak positif dan dampak negatifnya serta pengaruhnya bagi siswa sebagai pelajar. Manfaat kegiatan sosialisasi ini adalah dapat membantu siswa-siswa di Pesantren Ramadhan Masjid Al-Wustha dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin maju. Terutama dalam menggunakan internet secara bijak dengan menghindari dampak negatif dan mengambil dampak positifnya. Berdasarkan analisis dari situasi di atas, maka Dosen-dosen bekerjasama, membantu mencari solusi dalam menghadapi masalah yang dihadapi oleh para remaja di era digital ini.

METODE PENELITIAN

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di Pesantren Ramadhan Masjid Al-Wustha, Kota Padang, yang dihadiri oleh 5 tim Dosen pelaksana dan dibantu oleh 1 orang mahasiswa. Siswa Pesantren Ramadhan yang mengikuti edukasi sebanyak 32 orang yang terdiri dari siswa SD, SMP dan SMA. Metode kegiatan PkM ini berupa edukasi dalam penggunaan teknologi dengan cara sosialisasi dan pendampingan, yang pelaksanaannya meliputi 5 tahap, yaitu: identifikasi kebutuhan, sosialisasi dan pelatihan teknologi kepada siswa, dalam hal ini adalah siswa Pesantren Ramadhan. Metode pelaksanaan kegiatan ini dapat dilihat pada diagram alir yang terdapat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Diagram Alir Kegiatan

Berdasarkan Gambar 1, kegiatan dari masing-masing diagram alir adalah sebagai berikut:

1) Identifikasi Kebutuhan

Tujuan dari tahap identifikasi kebutuhan adalah untuk memperoleh gambaran kerja beserta urutan pelaksanaan kegiatan yang akan digunakan sebagai pedoman untuk setiap kegiatan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap identifikasi kebutuhan adalah: (a) Survei lapangan, (b) Melakukan wawancara dengan mitra tentang kebutuhan alat dalam edukasi penggunaan teknologi. Tim pelaksana melakukan pertemuan untuk mempersiapkan pelaksanaan. (c) Penyusunan sosialisasi dan pendampingan teknologi. Program pelatihan ini disusun berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis masalah dan hasil analisis kebutuhan.

2) Edukasi Penggunaan Teknologi

Edukasi dalam penggunaan teknologi tidak sekadar mengajarkan cara memakai alat, tapi juga membentuk pemahaman, keterampilan, dan sikap. Beberapa hal yang biasanya dilakukan antara lain: (1) Pengenalan dasar teknologi, peserta dikenalkan pada konsep dasar, fungsi, dan

manfaat teknologi agar tidak hanya “pakai” tapi juga paham konteksnya. (2) Pelatihan keterampilan praktis, belajar langsung (hands-on), seperti menggunakan aplikasi, perangkat lunak, atau alat tertentu sesuai kebutuhan (misalnya untuk belajar atau hiburan). (3) Pendampingan dan praktik nyata, tidak berhenti di teori, biasanya ada bimbingan saat mencoba menerapkan teknologi dalam situasi nyata. (4) Edukasi literasi digital, meliputi cara mencari informasi yang benar, menghindari hoaks, menjaga privasi, dan keamanan data. (5) Pengembangan pola pikir (mindset), mendorong sikap terbuka terhadap perubahan, kreatif, dan mau terus belajar karena teknologi terus berkembang. (6) Evaluasi dan umpan balik, melihat sejauh mana teknologi sudah dipahami dan digunakan dengan benar, lalu memberi perbaikan jika perlu.

3) Sosialisasi dan Pendampingan Teknologi

Sosialisasi dan pendampingan teknologi kepada siswa dilakukan agar siswa memahami penggunaan teknologi yang akan digunakan dalam . Setelah melakukan sosialisasi dan pelatihan, dilakukan evaluasi kegiatan yaitu untuk mengetahui kendala, kekurangan dan kelemahan apa saja yang muncul dalam proses edukasi penggunaan teknologi kepada siswa.

4) Evaluasi Kegiatan

Pengujian sistem dilakukan sebelum aplikasi diimplementasikan kepada mitra. Tujuan dari pengujian sistem ini adalah agar tim PKM dapat mengetahui apakah aplikasi ini layak untuk digunakan oleh mitra, sehingga mitra dapat mengoperasikan aplikasi pendeteksi stunting dengan efektif dan tanpa kendala dalam akselerasi pencegahan stunting pada Balita.

5) Dokumentasi

Pada akhir kegiatan, tim pelaksana PKM dan semua peserta Pesantren Ramadhan melakukan foto bersama untuk mengumpulkan dokumentasi selama kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum edukasi penggunaan teknologi dilaksanakan, terlebih dahulu tim PKM melakukan survey atau wawancara dengan Ketua Pesantren Ramadhan untuk mendapatkan data tentang apa materi yang paling dibutuhkan oleh siswa-siswa yang ada di Pesantren Ramadhan Masjid Al-Wustha dan berapa jumlah siswa yang mengikuti Pesantren Ramadhan tersebut.

a. Deskripsi Kegiatan Sosialisasi di Pesantren Ramadhan Masjid Al-Wustha

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara tatap muka di ruangan Masjid Al-Wustha. Pelatihan ini dibagi atas 2 sesi, yaitu sesi pertama dimulai dengan pemberian edukasi penggunaan teknologi, yaitu tentang bagaimana teknologi digunakan oleh remaja dalam menghadapi problema remaja di era digital, penjelasan tentang dampak positif dan negatif media sosial bagi pelajar dan pengaruh yang ditimbulkan oleh internet.

Untuk sesi kedua, diberikan permainan berupa kuis dengan memberikan hadiah bagi siswa yang bisa menjawab pertanyaannya. Dalam hal ini tim PKM juga menjelaskan tentang hal-hal apa saja yang tidak boleh dilakukan selama menggunakan internet secara online dan konten apa saja yang bisa dibuka dan digunakan untuk memanfaatkan internet secara bijak. Sesi kedua adalah mengadakan tanya jawab serta kuis bagi siswa yang telah paham dengan materi tersebut. Diharapkan materi yang telah disampaikan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan teknologi bagi anak-anak yang ada di Pesantren Ramadhan Masjid Al-Wustha. Bentuk materi dari pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 1 sampai Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 1. Slide Materi 1 Pelaksanaan PKM



Gambar 2. Slide Materi 2 Pelaksanaan PKM



Gambar 3. Slide Materi 3 Pelaksanaan PKM

b. Keunggulan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Sosialisasi tentang problema remaja di era digital bagi pelajar yang diadakan di Pesantren Ramadhan ini memiliki beberapa keunggulan. Pertama, kegiatan ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa tentang bagaimana dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan internet bagi pelajar. Khususnya dalam menguasai platform yang terdapat di internet. Kedua, dengan adanya sosialisasi ini, siswa mengetahui pengaruh yang diakibatkan oleh internet bagi pelajar.

Penguasaan teknologi yang efektif dan bijak, dapat membantu siswa dalam memenuhi tugasnya sebagai pelajar. Ketiga, dalam pelatihan ini siswa-siswa Pesantren Ramadhan juga mendapatkan pengetahuan tentang perkembangan teknologi yang semakin cepat berkembang dengan pesat di akhir zaman ini.

Pembahasan

Secara umum, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar. Semua siswa terlibat sangat aktif dan antusias selama kegiatan pengabdian berlangsung. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh tim PKM selama kegiatan pengabdian ini, yaitu: (1) Pelaksanaan kegiatan tidak bisa dilaksanakan tepat waktu karena ada kendala teknis dalam persiapan perangkat, yaitu infokus dan speaker yang belum terpasang di ruangan tempat pengabdian, (2) Tidak adanya jaringan internet di lokasi pengabdian, sehingga menyulitkan tim dalam memberikan materi pelatihan kepada siswa, (3) Sebagian siswa tidak bisa mempraktekkan secara langsung materi dari pelatihan, karena tidak mempunyai laptop saat pelatihan, sehingga hanya bisa menyimak apa yang dipaparkan oleh pemateri.

Adapun tingkat kesulitan yang didapat dalam pelaksanaan PKM ini diantaranya adalah tim PKM harus memberikan pengetahuan teknologi yang lebih mendalam lagi kepada siswa-siswa, karena masih minimnya pengetahuan mereka akan teknologi, sehingga dengan ini siswa lebih bijak dalam menghadapi problema yang sering terjadi di media sosial.

Dokumentasi Kegiatan

Foto dokumentasi selama kegiatan PKM terdiri dari foto penjelasan materi oleh salah satu tim PKM dan foto bersama antara semua tim PKM dan siswa-siswa Pesantren Ramadhan Masjid Al-Wustha setelah selesainya acara kegiatan PKM. Foto dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 4 dan Gambar 5 berikut ini.



Gambar 4. Kegiatan Penjelasan Materi

Gambar 4 menampilkan foto salah seorang tim PKM yang menjelaskan materi ke siswa-siswa Pesantren Ramadhan. Dalam menjelaskan materi, terlihat para siswa sangat antusias mendengarkan dan dapat memahami materi yang berkaitan dengan problema yang sering terjadi pada siswa, khususnya remaja di sekolah. Untuk Gambar 5 menunjukkan foto bersama peserta dan tim pelaksana PKM.



Gambar 5. Kegiatan foto bersama tim PKM dan peserta

Evaluasi Kegiatan

Selanjutnya, melalui Google Form, peserta diberikan pertanyaan yang lebih spesifik mengenai kegiatan pendampingan teknologi mengenai penggunaan teknologi dalam menghadapi tantangan dan solusi dalam menghadapi problema remaja dan bagaimana pendapat mereka mengenai materi yang dipaparkan oleh tim PKM. Peserta diberikan daftar pertanyaan evaluasi kegiatan PKM, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Untuk Evaluasi Kegiatan PKM

No.	Pertanyaan	Penilaian			
1.	Apakah Anda sudah mengetahui sebelumnya tentang edukasi teknologi ini ?	Sangat tidak tahu.	Tidak tahu	Tahu	Sangat tahu
2.	Bagaimana pendapat anda tentang edukasi ini secara keseluruhan?	Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Menarik	Sangat menarik
3.	Apakah materi yang disajikan oleh Tim bermanfaat untuk para remaja dalam menambah wawasan dalam bidang teknologi ?	Sangat tidak bermanfaat	Tidak bermanfaat	Bermanfaat	Sangat bermanfaat
4.	Apakah edukasi ini dapat berguna untuk meningkatkan pengetahuan teknologi pada remaja ?	Sangat Tidak Berguna	Tidak berguna	Berguna	Sangat berguna
5.	Bagaimana pendapat Anda mengenai cara dan metode Tim dalam menyampaikan materi?	Sangat tidak jelas	Tidak jelas	Jelas	Sangat jelas
6.	Bagaimana cara Tim berinteraksi dengan peserta PkM?	Sangat tidak bagus	Tidak bagus	Bagus	Sangat bagus

Berdasarkan Tabel 2, melihat hasil kuesioner yang diisi oleh para siswa, didapatkan hasil bahwa 75% siswa belum mengetahui atau memahami tentang edukasi teknologi ini dan 25% menyatakan sudah mengetahui teknologi ini. Untuk tanggapan terkait materi tentang edukasi ini secara keseluruhan, 88% menyatakan sangat menarik dan 12% menyatakan menarik. Mengenai apakah materi yang disampaikan oleh tim bermanfaat untuk menambah wawasan remaja dalam bidang teknologi, 87% responden menyatakan sangat bermanfaat, dan 13% menyatakan bermanfaat. Tanggapan peserta mengenai cara penyampaian materi narasumber, 90% menyatakan sangat jelas dan 10% menyatakan jelas. Tanggapan peserta mengenai interaksi antara narasumber dengan peserta sebanyak 92% menyatakan sangat baik dan 8% menyatakan baik.

Berdasarkan hasil kuesioner, respon dari siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini. Selama kegiatan berlangsung, terlihat bahwa peserta lebih banyak memberikan respon dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi pelatihan, dan sangat setuju dengan edukasi penggunaan teknologi dalam menghadapi problema remaja.

Melalui kegiatan ini, mitra yaitu siswa Pesantren Ramadhan dapat memahami konsep edukasi penggunaan teknologi. Melalui kegiatan ini, diharapkan mitra khususnya siswa dapat meningkatkan pengetahuan teknologinya. Selama kegiatan PKM berlangsung, terdapat beberapa hal yang menjadi kendala selama pelaksanaan kegiatan, yaitu pertama, jaringan internet di Puskesmas yang tidak stabil karena masalah cuaca, sehingga memberikan sinyal yang kurang baik. Kedua, kegiatan pelaksanaan bertepatan dengan Pesantren Ramadhan, sehingga pada saat edukasi berlangsung, banyak siswa yang tidak hadir. Ketiga, waktu yang terlalu singkat, sehingga pada saat melaksanakan tugas edukasi teknologi, tidak semua siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh tim PKM.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi penggunaan teknologi dalam rangka Pengabdian Kepada Masyarakat bagi Dosen dengan tema sosialisasi dalam menghadapi tantangan dan solusi problema remaja di era digital kepada siswa-siswa yang ada di Pesantren Ramadhan Mesjid Al-Wustha ini, dapat membuat perubahan terhadap para siswa yang ada di Pesantren Ramadhan, diantaranya (1) Siswa memahami bagaimana cara menggunakan internet secara bijak dan baik, (2) Siswa mengetahui dampak positif dan dampak negatif media sosial yang ada di internet, (3) Siswa mengerti bagaimana solusi dalam menghadapi problema yang sering terjadi di kalangan remaja, terutama dalam menggunakan teknologi.

Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini siswa-siswa yang ada di Pesantren Ramadhan mampu memahami dan memanfaatkan pemakaian internet secara bijak dalam penggunaannya dan mendapat kan solusi dari setiap problema yang timbul akibat penggunaan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Irma Suryani, Ningsih, S. R., Darwas, R., & Rahimullaili, R. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alat Pemasaran Produk Kampung Akrilik. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 828–834. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10085>
- Hadi, A. (2023). Problematika Remaja Di Era Digital : Sebuah Pendekatan Psikologi Komunikasi. *Problematika Remaja Di Era Digital : Sebuah Pendekatan Komunikasi Psikologi*. 1(3).
- Hadi, F., Syafi, A., & Isgandi, Y. (2020). Pelatihan Penerapan Pembelajaran Daring Interaktif Bagi Guru - Guru SD Al Islam Morowudi , Gresik. 3(2), 142–149.
- Harsono, Aliando (2021). Student-Centered Learning di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Dan Profesi Kesehatan Indonesia*, 3(1), 4–8.
- Juanita, R. T., Fildzah, Z. P., Nasrulloh, N. D., Pamungkas, W. J., Komunikasi, S. I., Mataram, U. W., Iii, K. T., Dalem, J., Kraton, K., Yogyakarta, K., & Yogyakarta, D. I. (2023). Literasi Digital Pada Remaja Dan Tantangannya 1234 Program Article Info : Abstract : 1(2), 10–21.
- Khoirunnisa, S., Resnaty, R., Asuh, A., Sosial, P., & Anak, A. (2011). 13 pemenuhan kebutuhan pendidikan anak asuh di panti sosial asuhan anak. 69–73.
- Ningsih, S., Effendi, Z., & Syah, N. (2019). Implementation of Cooperative Learning Model on E-Assignment

- Responsiveness at Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 14(18), 209–219. <https://www.learntechlib.org/p/217184/>
- Ningsih, S. R., & Safii, I. (2018). Pengembangan model pembelajaran cooperative learning berbasis multimedia interaktif pada pendidikan agama. 3, 268–277.
- Sasmita, Junita K, Roni R, Kedisiplinan, M., & Asuh, A. (2021). *Journal of Non Formal Education and Community Empowerment (Studi Empiris Pesantren Ramadhan Yatim Muhammadiyah Danukusumo Kabupaten*. 4(2), 93–98.
- Priyanti, R. (2019). Pembelajaran inovatif abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 482–505. <http://digilib.unimed.ac.id/38906/3/ATP 58.pdf>