JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TABIKPUN
Vol. 5, No. 1, Maret 2024
e-ISSN: 2745-7699 p-ISSN: 2746-7759
https://tabikpun.fmipa.unila.ac.id/index.php/jpkm_tp
DOI: 10.23960/jpkmt.v5i1.120

Peningkatan Literasi Digital Siswa SD Negeri 1 Bugeman Melalui Program Kreativitas Kelas Inspirasi Berbasis Digital

Laura Ro Vega Br. Hutauruk[(1)], Windatul Umroh[(2)], Lilo Al Fiqriansyah [(3)], Alivia Nur Shafira [(4)], Shelsa Novita Na'immatul Jannah [(5)], Rekzy Pradwipta Kaisardi[(6)], dan Vega Kartika Sari[(7)*]

[(1)]Jurusan Manajemen, Universitas Jember
[(2)]Jurusan Sastra Indonesia, Universitas Jember
[(3)]Jurusan Teknik Perminyakan, Universitas Jember
[(4)]Jurusan Agribisnis, Universitas Jember
[(5)]Jurusan Sistem Informasi, Universitas Jember
[(6)]Jurusan Sastra Inggris, Universitas Jember
[(7)]Jurusan Agronomi, Universitas Jember
Jl. Kalimantan No 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember, 68121, Indonesia
Email : [(*)] vegakartikas@unej.ac.id

A B S T R A K

Pelaksanaan program KKN dalam bentuk Kelas Inspirasi dimaksudkan untuk mengembangkan kualitas siswa SD Negeri 1 Bugeman. Pemanfaatan gadget dan media sosial oleh siswa sekolah dasar masih kurang terarah dan berpotensi negatif. Kegiatan ini berfokus pada sosialisasi dan implementasi penggunaan sosial media kepada siswa. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan gadget dan media sosial sehingga mendorong pemanfaatan gadget sebagai alat pembelajaran, serta mengurangi penggunaan yang negatif. Kegiatan diakhiri dengan workshop digital kreasi dan pameran agar literasi digital siwa dapat meningkat. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam menggunakan gadget dengan bijak, pemanfaatan media sosial yang bertanggung jawab, serta hasil kreatif dalam desain grafis, fotografi, dan videografi.

Kata kunci: Kelas Inspirasi, Pengembangan Siswa, Teknologi Digital.

A B S T R A C T

The implementation of the KKN program is realized in the form of an Inspiration Class to develop the quality of SD Negeri 1 Bugeman students. The use of gadgets and social media by elementary school students is still less focused and has the potential to be negative. This activity focuses on socializing and implementing social media for students. This activity aims to increase students' understanding of the use of gadgets and social media so it can encourage the use of gadgets as learning tools, and reduce negative impact. The final stage of this activity is a digital creation workshop and exhibition to improve the digital literacy of the students. The results of the evaluation show an increase in students' understanding of using gadgets wisely, responsible use of social media, as well as creative results in graphic design, photography, and videography.

Keywords: *Digital Technology, Inspiration Class, Student Development.*

Submit:	Revised:	Accepted:	Available online:
01.09.2023	29.11.2023	15.02.2024	08.03.2024

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang diharapkan menjadi bagian pemberdayaan dan pembelajaran bagi mahasiswa untuk melihat realita sosial masyarakat yang sebenarnya. Kegiatan ini menuntut mahasiswa untuk berinteraksi dan berusaha memecahkan berbagai permasalahan yang ada di dalam masyarakat serta mencari potensi-potensi apa saja yang dapat digali maupun dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari dalam pemanfaatan sosial media, termasuk di kalangan siswa sekolah dasar. Fenomena tersebut menjadi peluang yang berpotensi untuk memberikan manfaat positif jika digunakan dengan bijak dan terarah. Namun, sering kali siswa sekolah dasar kurang memahami cara yang benar dalam menggunakan sosial media dan alat digital lainnya, sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti penyalahgunaan informasi, *cyberbullying*, serta ketidakseimbangan dalam kegiatan fisik dan digital (Boyd & Ellison, 2007)

Dalam konteks pendidikan saat ini, salah satu isu yang muncul adalah masalah karakter yang dihadapi oleh para siswa. Masalah karakter ini mencakup perilaku merendahkan teman, penggunaan bahasa yang tidak pantas, tindakan kurang baik, dan kesulitan dalam mengikuti pelajaran di sekolah. Terjadi penurunan moralitas yang terwujud dalam tindakan-tindakan seperti aborsi, prostitusi, tawuran, kelompok motor, pornografi, penyalahgunaan narkoba, dan perilaku seks bebas (Murniyetti, Engkizar, & Anwar, 2016). Selain itu, tantangan lainnya muncul dalam mengembangkan pendidikan karakter ketika pembelajaran dilakukan secara daring. Sekolah harus menghadapi kesulitan ini dengan memanfaatkan literasi digital dalam era modern yang sangat maju. Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah membuat bahkan siswa sekolah dasar memiliki pemahaman terhadap teknologi.

Pentingnya pendidikan karakter terletak pada penekanan terhadap nilai-nilai khusus seperti menghormati, bertanggung jawab, berintegritas, peduli, bersikap adil, dan membantu siswa memahami, menginternalisasi, serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan pribadi mereka untuk meraih kesuksesan dalam hidup (Sari, 2017). Misi pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, dengan fokus pada pengembangan karakter dan moral yang utuh, terpadu, dan seimbang pada peserta didik, sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan dari setiap lembaga pendidikan (Ramdhani, 2014). Di lingkungan sekolah, pendidikan karakter memberikan pengaruh yang signifikan pada siswa melalui interaksi sosial dan konteks budaya. Walaupun sekolah merupakan lembaga informal yang berperan dalam membentuk karakter, namun penanaman nilai-nilai karakter yang paling fundamental seharusnya dimulai dari lingkungan keluarga dan rumah tangga. Meskipun lembaga pendidikan formal juga memiliki peran, termasuk sekolah, dalam membentuk karakter individu.

Pengoptimalan pengembangan karakter siswa melalui penggunaan literasi digital. Pemanfaatan literasi digital dalam proses pembelajaran PKn dijadikan salah satu langkah untuk meningkatkan karakter siswa. Penggunaan literasi digital diharapkan dapat berperan sebagai pendorong utama dengan memanfaatkan beragam aplikasi yang memudahkan siswa dan guru dalam mengaksesnya. Sesuai dengan pandangan (Kemdikbud, 2016), penjelasan yang diberikan mengenai Gerakan Literasi Sekolah (GLS) merupakan langkah komprehensif dalam menjadikan sekolah sebagai lembaga pembelajaran yang mendorong semua individunya untuk terus gemar membaca dan belajar sepanjang hidup, melalui partisipasi masyarakat.

Oleh karena itu, pengabdian masyarakat ini berfokus pada sosialisasi dan implementasi cara menggunakan sosial media dan penggunaan digital secara positif kepada siswa sekolah dasar. Pengabdian ini dilakukan melalui program KKN (Kuliah Kerja Nyata) yang melibatkan mahasiswa dan dosen sebagai fasilitator dalam memberikan edukasi kepada siswa dan melatih mereka untuk menggunakan sosial media dan alat digital secara bijak. Melalui sosialisasi ini diharapkan siswa sekolah dasar dapat memahami manfaat dan risiko penggunaan sosial media dan alat digital. Mereka diberikan pengetahuan mengenai pentingnya privasi, keamanan, serta etika dalam berinteraksi di dunia digital. Selain itu, dalam program ini diberikan pelatihan praktis dalam menggunakan sosial media dan alat digital secara positif, seperti penggunaan platform

pembelajaran online, kreativitas memproduksi konten positif, dan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kegiatan fisik dan memperluas wawasan (Livingstone, Mascheroni, & Staksrud, 2018).

Dengan melibatkan siswa sekolah dasar dalam pengabdian ini, diharapkan mereka dapat menjadi agen perubahan di lingkungan sekitar mereka. Menurut (Eliyatiningsih, Sari, & Sukri, 2019), anak-anak dapat mengambil peran dalam menciptakan lingkungan yang lebih baik untuk lingkungannya. Kemampuan mereka dalam menggunakan sosial media dan alat digital secara positif akan terus berkembang seiring waktu, dan mereka akan terbiasa dengan perilaku yang benar dan kesadaran akan tindakan yang baik dalam dunia digital (Livingstone & Helsper, 2010). Dalam era yang didominasi oleh teknologi digital, peran masyarakat dalam pengembangan kreativitas digital menjadi semakin penting. Salah satu aspek yang menarik adalah bagaimana siswa-siswi dapat menjadi agen perubahan dalam upaya menghubungkan masyarakat dengan teknologi melalui berbagai kreasi digital. Kontribusi ini dapat berdampak positif pada kemajuan masyarakat secara luas.

Penggunaan media sosial dan teknologi digital sebagai alat belajar yang efektif bagi siswa sekolah dasar dapat mengurangi risiko penggunaan yang negatif dari media sosial dan teknologi digital oleh siswa sekolah dasar, seperti cyberbullying, kecanduan internet, dan kerusakan mental akibat penggunaan yang berlebihan, memberikan pemahaman tentang etika dan tata kelola penggunaan media sosial dan teknologi digital yang baik pada siswa sekolah dasar (Livingstone, Mascheroni, & Staksrud, 2018)

IDENTIFIKASI MASALAH

Pengetahuan siswa-siswi SD Negeri 1 Bugeman mengenai pemanfaatan media sosial dan gadget dapat dikatakan terbatas. Hal tersebut mengakibatkan kurang bijaknya siswa-siswi dalam menggunakan media sosial dan gadget sehingga dapat memberikan dampak negatif. Oleh karena itu, diperlukan adanya sosialisasi mengenai prinsip dan tips dalam menggunakan media sosial dan gadget secara bijak. Kendala lain yaitu kurangnya pengetahuan siswa-siswi SD Negeri 1 Bugeman mengenai penggunaan aplikasi pengeditan foto dan video untuk keperluan pendidikan, sehingga potensi kreativitas mereka terkendala. Padahal mereka membutuhkan pelatihan dalam penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut sehingga dapat mengasah kemampuan siswa-siswi untuk menghasilkan konten edukatif yang menarik.

Pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) kali ini, program kerja yang diusung adalah workshop digital kreasi, serta pameran digital kreasi. Melalui program kerja tersebut, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan kualitas siswa di SD Negeri 1 Bugeman.

METODE PELAKSANAAN

Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Kelas Inspirasi dilakukan secara luring di ruang kelas 4 dan kelas 5 SDN 1 Bugeman, Kecamatan Kendit, Kabupaten Situbondo. Terdapat serangkaian kegiatan Kelas Inspirasi yang meliputi persiapan awal, workshop digital kreasi, dan pameran (Gambar 1). Kegiatan pameran dikemas dalam bentuk lomba karya siswa sebagai media evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti dan mengimplementasi materi workshop digital kreasi. Target peserta pada kegiatan tersebut yaitu siswa kelas 5 dan kelas 6 SDN 1 Bugeman. Uraian dari masing masing kegiatan tersebut, meliputi:

1. Persiapan

   Pada tahap ini merupakan kegiatan untuk mempersiapkan kegiatan Kelas Inspirasi yang meliputi:
   - Tim melakukan koordinasi dengan baik kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk melakukan konsultasi konsep, tujuan, dan rangkaian kegiatan Kelas Inspirasi.
   - Tim melakukan koordinasi dengan Penanggung Jawab SDN 1 Bugeman untuk meminta izin, menentukan waktu pelaksanaan kelas inspirasi, target peserta, dan sarana prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan.
   - Menyusun materi yang diperoleh dari berbagai sumber referensi untuk materi workshop digital kreasi, dan menyusun konsep kegiatan pameran.
2. Pelaksanaan

   Kegiatan Kelas Inspirasi dilakukan dengan metode interaktif penjelasan materi dan praktik langsung terkait materi yang telah disampaikan. Berikut merupakan tahapan pelaksanaan pada kegiatan kelas inspirasi:
   - Pelaksanaan Workshop Digital Kreasi, diawali dengan pembahasan materi terkait manajemen gadget, Design Grafis, Fotografi, dan Videografi. Setelah dilakukan pemaparan materi, siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok untuk melakukan praktik secara langsung yaitu praktek desain grafis dengan membuat poster, praktik fotografi, dan praktik membuat videografi dalam bentuk video cinematic.
   - Pameran merupakan kegiatan penutup dari pelaksanaan kelas inspirasi. Pelaksanaan pameran bertujuan untuk menampilkan hasil karya siswa yang meliputi desain grafis, videografi, dan fotografi kepada guru dan penanggung jawab SDN 1 Bugeman. Selain itu, dalam kegiatan ini terdapat apresiasi yang diberikan mahasiswa KKN kepada siswa melalui reward Juara 1, Juara 2, Harapan 1, dan Harapan 2 pada masing masing kategori workshop.
3. Evaluasi

   Menurut (Haryanto, 2020), ada dua teknik evaluasi yaitu teknik tes dan non-tes. Penilaian non-tes mampu mengevaluasi secara komprehensif hasil belajar beserta prosesnya pada diri peserta didik. Dalam konteks penilaian hasil belajar, portofolio dapat didefinisikan sebagai sebuah koleksi karya siswa yang menunjukkan perkembangan dan refleksi diri. Portofolio dapat digunakan evaluator untuk melihat perkembangan peserta didik berdasarkan hasil karya yang dikumpulkan.

   Evaluasi yang dilakukan pada kegiatan ini melalui penilaian karya siswa yang dilombakan dalam pameran. Kegiatan pameran diadakan agar dapat meningkatkan jiwa kompetitif dan mendorong kreativitas yang dimiliki oleh siswa kelas 5 dan kelas 6 SDN 1 Bugeman. Setelah dilakukan praktik, siswa diberikan tugas untuk membuat karya terbaik dengan tema yang telah ditentukan. Karya tersebut selanjutnya dilombakan dalam kegiatan pameran sebagai pengukur tingkat pemahaman dan efektivitas workshop digital kreasi yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan siswi SD Negeri 1 Bugeman meliputi: (1) pengetahuan siswa-siswi mengenai pemanfaatan media sosial dan penggunaan gadget secara positif

dapat dikatakan terbatas; (2) penggunaan aplikasi pengeditan foto dan video untuk keperluan pendidikan, sehingga siswa-siswi belum memiliki pengetahuan yang memadai dalam hal ini, sehingga potensi kreativitas mereka terkendala; (3) kurangnya pelatihan dalam penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut dapat menghambat kemampuan siswa untuk menghasilkan konten edukatif yang menarik.

Menurut (Asmono, Mayasari, & Sari, 2018), siswa-siswi sekolah pada umumnya tidak terlepas dari sosial media, dan sosial media dapat memberikan pengaruh positif atau negatif tergantung pengguna. (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020) menambahkan, adapun dampak negatif yang dihasilkan akibat penggunaan gadget yang berlebihan dan kurang bertanggung jawab di beberapa aspek perkembangan anak. Mulai dari dampak negatif pada aspek fisik, psikomotorik, moral, agama, kognitif, dan sosial. Selain itu, ia juga menjelaskan bahwa masa perkembangan anak merupakan poin yang sangat krusial dan jika tidak dilakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget, maka masa perkembangan tersebut akan terganggu dan cenderung muncul dampak negatif. Ia juga menjelaskan bahwa peran orang tua juga sangat penting dan setiap orang tua harus paham dengan tanggung jawabnya dan juga harus memiliki kesadaran akan pentingnya hal tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, telah disepakati bahwa mengadakan sebuah *project* yang sifatnya dapat menunjang kualitas siswa-siswi agar dapat mengikuti dan beradaptasi dengan kemajuan zaman yang pesat. *Project* tersebut dilakukan melalui serangkaian acara berbentuk sosialisasi serta *workshop* dan implementasi digital kreasi untuk siswa-siswi kelas 5 dan 6 di sekolah tersebut. Dengan adanya pelatihan digital kreasi berbasis desain grafis dengan *Canva*, videografi, dan fotografi, siswa-siswi diharapkan dapat menghasilkan sebuah *output* yang baik sesuai dengan minat mereka dan tingkat kreativitas masing-masing.

Gambar 2. Workshop Digital Kreasi di SDN 1 Bugeman

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di ruangan kelas 5 dan 6 SDN Bugeman 1. Kegiatan diawali dengan sosialisasi mengenai sanitasi dan gizi, dilanjut dengan sosialisasi mengenai pemanfaatan gadget yang baik dan bertanggung jawab di hari berikutnya. *Workshop* dan implementasi digital kreasi juga dilaksanakan di hari ke-2 (Gambar 2). Selanjutnya, dilaksanakan sebuah pameran untuk mengetahui sejauh mana para siswa dapat berkreasi dengan menghasilkan sebuah *output* yang nyata. Dari serangkaian kegiatan tersebut dapat ditemukan beberapa temuan penting terkait bagaimana minat siswa-siswi kelas 5 dan 6 terkait pemanfaatan *gadget* untuk desain grafis, fotografi, serta videografi. Berikut adalah beberapa hasil utama:

1. Penggunaan gadget secara positif: Terdapat kecenderungan siswa-siswi kelas 5 dan 6 terutama untuk laki-laki, belum dapat memanfaatkan *gadget* atau ponsel mereka dengan baik. Kecenderungan tersebut mengarah pada kebiasaan buruk yaitu terlalu lama bermain *game online* yang membawa banyak dampak buruk di beberapa aspek dalam kehidupan mereka.

2. Pemanfaatan media sosial dengan baik dan bertanggung jawab: Rata-rata siswa dan siswi sudah memiliki akun jejaring sosial masing-masing. Namun masih ada kurang kesadaran akan pentingnya tanggung jawab dalam penggunaan media sosial. Dibuktikan dengan konten media sosial yang terserap oleh mereka yang tidak sesuai dengan batasan umur sehingga cenderung mengakibatkan siswa dapat mencerminkan perilaku yang kurang baik.
3. Peminatan di bidang desain grafis: Siswa kelas 5 dan 6 tersebut menunjukkan minat dan antusiasme yang baik selama pengenalan mengenai desain grafis dan pelatihannya (Gambar 3). Hal tersebut dibuktikan pada kegiatan pameran di hari ke-3, dengan kreasi yang beragam yang mana dibutuhkan sebuah kreativitas dari masing-masing kelompok yang terbentuk. Beberapa diantaranya menunjukkan sebuah antusiasme yang tinggi dan menghasilkan karya yang bagus.

Gambar 3. Pelatihan Desain Grafis

4. Peminatan di bidang videografi dan *editing*: Selama dilakukannya *mentoring* untuk pengenalan dan pelatihan di bidang videografi dan *editing,* siswa-siswi juga menunjukkan antusiasme yang tinggi (Gambar 4). Banyak diantaranya masih jarang menggunakan fitur videografi di ponsel mereka dengan baik dan benar. Setelah dilakukannya pelatihan tersebut, siswa-siswi menghasilkan sebuah *output* yang baik berupa video yang sudah disunting sesuai dengan arahan mentor dan kreativitas masing-masing kelompok.

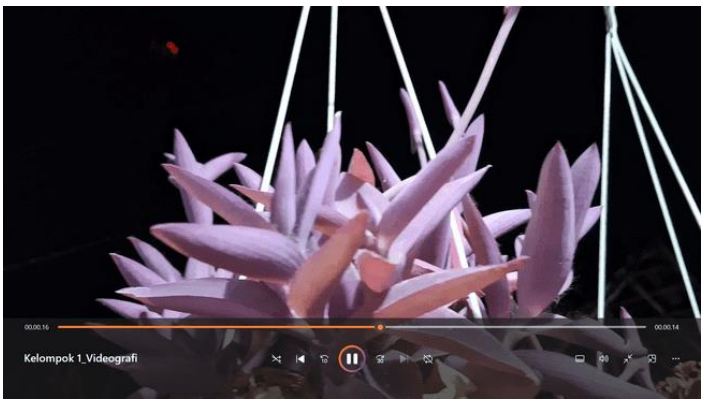
Gambar 4. Pelatihan Videografi dan Editing

Gambar 5. Pelatihan Fotografi dan Editing

5. Peminatan di bidang fotografi dan *editing*: Hampir serupa dengan halnya videografi, siswa-siswi di bidang fotografi dan *editing* juga menunjukkan sebuah antusiasme dan juga rasa ingin tahu yang tinggi (Gambar 5). Dikarenakan kurangnya eksplor mereka terhadap pemanfaatan gadget dan juga fitur yang ada di ponsel mereka, mereka masih terbilang pemula meskipun beberapa dari mereka sudah memiliki ponsel selama kurang lebih satu tahun. Setelah diadakannya pelatihan fotografi, mereka dapat menghasilkan sebuah foto yang sesuai dengan arahan dan materi yang telah disampaikan.

Gambar 6. Pameran Hasil Kreasi Workshop Digital Kreasi Siswa Siswi SDN 1 Bugeman

(a) Desain Grafis *(b) Fotografi*



(c) Videografi

Gambar 7. Hasil Karya Digital Kreasi Siswa SDN 1 Bugeman

Hasil kegiatan ini menegaskan kembali bahwa pemanfaatan *gadget* dengan baik dan benar merupakan sebuah hal yang cukup krusial jika dilihat dari beberapa aspek. Banyak keuntungan serta kerugian yang menjadi dampak dari penggunaan *gadget* sehari-hari. Perlunya pengarahan sejak dini berupa pemahaman mengenai kiat-kiat untuk penggunaan *gadget* yang baik dari orang tua, guru, dan bisa juga orang terdekat anak. Penggunaan gadget yang tidak baik dapat menghasilkan dampak buruk berupa kebiasaan yang buruk yang dapat mempengaruhi pertumbuhan anak hingga dewasa. Serupa dengan hal tersebut, penggunaan media sosial yang tidak bertanggung jawab dapat menimbulkan banyak dampak negatif lainnya. Pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak saat ber-media sosial merupakan poin penting sebagai peran utama masing-masing orang tua.

Sebagai akibat dari kurangnya pemahaman mengenai pemanfaatan gadget yang baik, siswa-siswi kelas 5 dan 6 kurang mengenal dengan fitur-fitur ponsel yang ada kecuali *game* dan media sosial saja. Adanya pelatihan digital kreasi menonjolkan bakat yang dimiliki oleh masing-masing siswa yang masih belum terasah sebelumnya. Siswa-siswi dapat mengimplementasi materi dan arahan yang dipaparkan oleh mentor dan dapat menghasilkan sebuah karya. Semua karya tersebut kemudian dipertunjukkan saat pameran dengan masing-masing kategori yang ada yang kemudian dipilih pemenang dari masing-masing kategori (Gambar 6). Dengan adanya kompetisi akan membantu para siswa untuk menunjukkan ambisi dan antusiasmenya dalam menghasilkan karya terbaik mereka (Gambar 7).

Gambar 8. Penyerahan RPP Ekstrakurikuler Canva Sebagai Keberlanjutan Program Kelas Inspirasi

Minat dan bakat tersebut masih dapat diasah dengan adanya program berkelanjutan yang dapat dilakukan oleh SDN Bugeman 1 sebagai peran para guru untuk perkembangan mereka (Gambar 8). Sekolah dapat mengajukan permohonan narasumber mahasiswa maupun tim pengabdi dalam memberikan sosialisasi maupun pelatihan praktis penggunaan sosial media yang bijak bagi siswa secara berkesinambungan. Dengan cara ini kolaborasi antara sekolah dan Universitas Jember tetap terjaga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Kelas Inspirasi "Workshop Digital Kreasi" yang meliputi sosialisasi dampak penggunaan gadget, pelatihan desain grafis, videografi, fotografi, dan pameran kreasi workshop digital kreasi di SDN 1 Bugeman dapat disimpulkan bahwa siswa-siswi SDN 1 Bugeman mendapatkan pengetahuan tentang dampak penggunaan gadget dan media sosial, mengetahui minat bakat, mengembangkan kreativitas melalui pengenalan mengenai desain grafis dan pelatihan. Siswa-siswi SDN 1 Bugeman menerapkan ilmu mengenai desain grafis yang didapatkan selama pelatihan dan hasil karya kreativitas siswa-siswi SDN 1 Bugeman ditampilkan di acara pameran workshop digital kreasi.

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan ini dapat terselenggara dengan baik, atas bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Jember, Bupati Situbondo, Camat Kendit, Kepala Desa Bugeman dan jajarannya, Kepala Sekolah SDN 1 Bugeman, serta warga Bugeman.

REFERENSI

Asmono, S. L., Mayasari, F., & Sari, V. K. (2018, September 3). *Pengenalan Ecopreneurship Melalui Pembuatan Glowing Horty di SMA Pahlawan Jember.* Retrieved Agustus 3, 2023, from Prosiding: https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/view/737

Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication, 13*(1), 210-230. doi:https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x

Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, 4*(1), 1-22. doi:https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22

Eliyatiningsih, Sari, V. K., & Sukri, M. Z. (2019, Februari 27). *Increasing Knowledge and Skills of Disabilities through Training in Cultivation in Organic Vegetables and Ornamental Plants.* Retrieved from Proceeding of the 1st International Conference on Food and Agriculture: https://publikasi.polije.ac.id/index.php/ProceedingICOFA/article/view/1384

Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen).* Yogyakarta: UNY Press.

Kemdikbud. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Sekolah Dasar.* Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Livingstone, S., & Helsper, E. (2010). Balancing opportunities and risks in teenagers' use of the internet: the role of online skills and internet self-efficacy. *New Media & Society, 12*(2), 309-329. doi:https://doi.org/10.1177/1461444809342697

Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2018). European research on children's internet use: assessing the past and anticipating the future. *New Media and Society, 20*(3), 1-23. doi:DOI: 10.1177/1461444816685930

Murniyetti, Engkizar, & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter, 7*(2), 156-166. doi:https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12045

Ramdhani, M. A. (2014). Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA, 8*(1), 28-37. doi:http://dx.doi.org/10.52434/jp.v8i1.69

Sari, A. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Melalui Kegiatan Pembiasaan dan Keteladanan. *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 3*(2), 249-258. doi:https://doi.org/10.32678/tarbawi.v3i02.1952