

Assistance in Understanding Digitalization Ethics for Students through Instilling Cultural Values

Pendampingan Pemahaman Etika Berdigitalisasi Pada Mahasiswa melalui Penanaman Nilai Budaya

Zubaidah¹, Lusi Handayani², Winda Serly Utami³, Nur Hasanah Harahap⁴, Muhammad Alridho Lubis⁵

Universitas Jambi

*email: zubaidah89@unja.ac.id

Article History

Received: 29/05/2024

Reviewed: 06/06/2024

Accepted: 29/06/2024

Published: 30/06/2024

Keywords

Mentoring, Ethics, Digitalization, Values, Culture

Abstrak: Digitalisasi menjadi pengaruh yang sangat luas bagi kehidupan manusia, salahsatunya yaitu internet sebagai bentuk komunikasi massal dan meluasnya penggunaan internet membawa dampak bagi kehidupan manusia, terutama remaja saat ini. Oleh karena itu dibutuhkan suatu etika yang tepat dalam penggunaannya. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pendampingan dalam meningkatkan pemahaman etika dalam berdigitalisasi pada mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling. Pengabdian ini dilakukan melalui 4 tahap yakni; fase peletakan landasan atau membangun fondasi, tahap perencanaan penelitian, tahap pengumpulan data dan analisis, dan tahap tindak lanjut atas hasil penelitian. Hasil dari pengabdian ini adalah mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman dalam etika berdigitalisasi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu cara untuk dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa akan etika dalam berdigitalisasi adalah dengan memberikan pendampingan yang tepat, yakni dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya kedalam pelaksanaanya. Sehingga dapat disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat melanjutkan hasil pengabdian ini dalam bentuk pemberian tindakan atau intervensi yang dapat diperaktekan langsung oleh mahasiswa.

Abstract: Digitalization has a very broad influence on human life, one of which is the internet as a form of mass communication and the widespread use of the internet has an impact on human life, especially juveniles. Therefore, appropriate ethics are needed in its use. The aim of this trial is to provide assistance in increasing understanding of ethics in digitalization for students in the Guidance and Counseling Study Program. This service is carried out through 4 stages, namely; the foundation laying or building foundation phase, the research planning phase, the data collection and analysis phase, and the follow-up phase on research results. The result of this service is that students can increase their understanding of digitalization ethics. Based on these results, it can be concluded that one way to increase students' understanding of ethics in digitalization is by providing appropriate assistance, namely by

integrating cultural values into its implementation. So it can be recommended for future researchers to continue the results of this service in the form of providing actions or interventions that can be practiced directly by students.

PENDAHULUAN

Perkembangan era digital akan terus berjalan begitu cepat dan tak bisa dihentikan oleh manusia. Para pakar komunikasi mulai sepakat bahwa era modern ditandai dengan era informasi. Penguasaan dan hegemoni informasi bisa menempatkan kekuasaan sebagai konsekuensi logis. Prediksi dan analisis seorang pakar yakni Alvin Toffler di tahun 1980 menyatakan bahwa era kemanusiaan dibagi dalam tiga erapokok, yaitu era masyarakat agraris, masyarakat industri dan masyarakat informasi, telah dan sedang menjadi kenyataan umum yang mau tidak mau diakui. Don Tapscott seorang pemerhati perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Amerika Serikat—dalam bukunya yang berjudul *The Digital Economy, Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*—menyatakan bahwa perkembangan ekonomi dunia sedang mengalami perubahan dari dinamika masyarakat industri yang berbasis pada baja, kendaraan, dan jalan raya ke arah dinamika masyarakat ekonomi baru yang dibentuk oleh silicon, komputer, dan jaringan (networking) Dahlan, Alwi. 2000.

Straubhar, 2002 (dalam Machyudin & Susri, 2020) masyarakat informasi ditandai dengan intensitas yang tinggi atas pertukaran dan penggunaan teknologi komunikasi (Straubhar, 2002).

Dapat dikatakan bahwa informasi menjadi kebutuhan pokok sehingga dapat dinyatakan dengan ungkapan “information is the lifeblood that sustains political, social and business decision”. Hal ini pula yang menyebabkan bahwa masyarakat mulai harus membuka diri dengan perkembangan dan dinamika media baru dan komunikasi global. Perputaran produksi, konsumsi dan distribusi informasi semakin cepat dialami dan dimiliki oleh sistem masyarakat baru yang global dengan didukung oleh kekuatan dan ekspansi ekonomi, jaringan sistem informasi global serta terakhir disokong oleh teknologi.

Dengan mengukur perkembangan komunikasi dari pengaruh pra-lisan, tradisi lisan, tulisan, cetakan, media massa dan akhirnya telematika dapat disimak bahwa bagaimana lambannya gerakan proses kebudayaan komunikasi tersebut pada proses awalnya, tapi kemudian terakselerasi secara cepat dan massif pada era belakangan ini (Briggs, 2002).

Era digital membawa tantangan dan peluang yang signifikan bagi individu maupun perusahaan. Tantangan seperti perubahan yang cepat, keamanan cyber, persaingan yang ketat, dan perubahan pola konsumen harus dihadapi dengan strategi yang tepat. Namun, peluang seperti akses global, inovasi produk, efisiensi operasional, dan pemasaran

digital dapat dimanfaatkan untuk meraih kesuksesan di era digital. Perkembangan komunikasi digital memiliki karakteristik komunikasi global yang melintasi batas-batas geografis dan batas-batas budaya. Setiap batas geografis dan budaya juga memiliki batasan etika yang berbeda pada negara bahkan daerah memiliki etika sendiri. Begitu pula setiap generasi juga memiliki etika sendiri. Ketika kita berinteraksi dan berkomunikasi dengan berbagai perbedaan kultural tersebut, di mana sangat dimungkinkan pertemuan secara global ini akan menciptakan standar baru tentang etika.

Siberkreasi & Deloitte (2020), (dalam Abdillah SAS, 2023) menyatakan etika digital adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari. Maka dalam menggunakan media digital mestinya diarahkan pada suatu niat, sikap, dan perilaku yang etis demi kebaikan bersama, serta demi meningkatkan kualitas kemanusiaan. Negara Indonesia yang multikultur harusnya etika digital sangat relevan dipahami dan dipraktekkan oleh semua warga Indonesia untuk peningkatan kesadaran, sensitivitas, dan perilaku masyarakat melalui gerakan literasi digital.

Masyarakat kolektif seperti masyarakat Indonesia merasa tidak masalah bercerita tentang masalah

pribadi, kegiatan sehari-hari di media sosial, atau menunjukkan kehangatan suatu hubungan di media sosial. Hal semacam ini belum tentu dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Para orang tua bisa saja merasa biasa bahkan bangga bercerita tentang anak-anaknya, namun belum tentu anak-anak merasa nyaman dengan kisah yang diceritakan oleh orang tuanya di media sosial. Begitu juga interaksi digital antar gender dan antar golongan sosial dengan lainnya. Semua akan memunculkan persoalan-persoalan etika dalam penggunaan internet.

Digitalisasi menjadi pengaruh yang sangat luas pada budaya karena munculnya internet sebagai bentuk komunikasi massal dan meluasnya penggunaan komputer pribadi serta perangkat lain seperti smartphone yang dapat dijangkau oleh siapa saja dan dari mana saja. Media digital yang cenderung instan seringkali membuat penggunanya melakukan suatu hal tanpa sadar sepenuhnya apa dampak setelahnya. Misalnya pada tindakan otomatis begitu memegang gawai. Ketika bangun tidur, hal pertama yang dilakukan adalah langsung membuka gawai. Begitu mendapatkan pesan, langsung berbagi (share) tanpa memastikan terlebih dahulu bahwa informasi yang didapat memang valid atau tidak.

Hal semacam itu menjadi salah satu contoh rendahnya etika digital berinternet. Jika tidak ada perubahan, maka akan menjadi peluang menciptakan ruang digital yang tidak menyenangkan

karena terdapat banyak konten negatif. Rapuhnya keamanan digital berpotensi terhadap kebocoran data pribadi maupun penipuan digital. Untuk itu, dalam berinteraksi di media pun kita diajak untuk menyadari tanggung jawab sosial dan prinsip etika penggunaan internet. Persoalan ini menjadi tantangan bagi pendidik saat ini. Salah bentuk bentuk antisipasi terhadap hal yang tidak diinginkan adalah melalui pengabdian yang akan dilakukan ini, dimana mahasiswa tahun awal di perguruan tinggi merupakan generasi native dari pengguna internet dan digital saat ini. Oleh karena itu sudah menjadi suatu kepatutan untuk memberikan pendampingan kepada mereka dalam meningkatkan etika berdigitalisasinya melalui penanaman nilai budaya.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara tatapmuka pada mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UNJA di kelas. Adapun metode yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan CBPR (Community- Based Participatory Research). Dimana kegiatan pengabdian dilakukan pada komunitas mahasiswa dengan mengedepankan fungsi sebuah penelitian yakni *knowledge production* (produksi pengetahuan). Kegiatan ini dilakukan pada mahasiswa yang berjumlah sebanyak 32 orang.

1. Fase peletakan landasan atau membangun fondasi

Pada tahap ini kegiatan lebih banyak difokuskan pada pemberian sosialisasi. Sosialisasi merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini dengan tujuan membangun fondasi agar mahasiswa dapat terlibat secara aktif. Sebelum melakukan tahapan ini, tim menyiapkan waktu dan tempat, serta menyiapkan alat-alat elektronik lainnya yang mendukung, serta menyiapkan materi yang akan disampaikan saat melakukan sosialisasi. Sosialisasi dilakukan sebagai bentuk persiapan dan penyampaian tujuan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan.

2. Perencanaan Penelitian

Pada tahap ini kegiatan disusun serta direncanakan untuk lebih sistematis dan detail terkait bagaimana memberikan pendampingan yang menyenangkan pada mahasiswa. Karena kegiatan dilakukan secara tatapmuka di dalam ruangan kelas, oleh karena itu maka mahasiswa dipersiapkan lebih detail agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan efisien sehingga mahasiswa memiliki pengalaman yang baik selama kegiatan berlangsung.

3. Pengumpulan data dan analisis

Pada tahap ini kegiatan pengabdian lebih ditekankan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian itu sendiri. Kegiatan tersebut merupakan tahapan inti untuk mendapatkan data. Adapun proses atau bentuk kegiatannya

terdiri atas dua yaitu pendampingan dan pemahaman akan materi secara khusus. Pendampingan dilaksanakan untuk membekali mahasiswa tentang bagaimana etika berdigitalisasi yang baik pada zaman saat sekarang ini, sehingga mahasiswa memiliki peningkatan nilai etika dalam berdigitalisasi. Selanjutnya membekali mahasiswa dengan pemahaman dimana pemahaman lebih ditekankan pada nilai budaya, sehingga kegiatan pengabdian ini menjadi berbeda dengan kegiatan lainnya dimana pendampingan yang diberikan dengan menanamkan nilai budaya. Pada tahap ini, peran tim pengabdian hanya sebagai pendamping dan membantu mahasiswa untuk memahami persoalan-persoalan yang terjadi saat ini, kemudian bagaimana bentuk solusi yang dapat diberikan dengan menerapkan nilai budaya. Keseluruhan kegiatan ini didominasi oleh mahasiswa dan didampingi oleh tim pengabdian.

4. Tindak lanjut atas hasil penelitian.

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah untuk mengevaluasi dari kegiatan yang dilakukan. Evaluasi ini merupakan tahapan terakhir yang dilakukan. Tahapan evaluasi dilaksanakan untuk melihat dampak atau hasil dari kegiatan pengabdian yang telah diberikan kepada mahasiswa, apakah adanya peningkatan secara kualitas dalam pembelajaran atau tidak. Tahapan evaluasi dibagi menjadi dua kegiatan, yang pertama sesi tanya jawab dan mengisi kuesioner dalam bentuk *google*

form. Pada kegiatan evaluasi ini mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk memberikan masukan kepada tim pengabdian terkait hal-hal yang perlu ditingkatkan dan membangun dalam kegiatan pengabdian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian telah dilakukan dengan baik dan lancar kepada mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Berikut ini dapat dipaparkan hasil dan pembahasan dari kegiatan yang telah dilaksanakan tersebut, yakni:

1. Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan pengabdian diawali dengan membuat perancangan siapa mahasiswa yang akan diberikan pendampingan dengan berdiskusi bersama tim pengabdian. Selanjutnya menyiapkan materi, waktu dan ruangan, serta perlengkapan lainnya untuk kelancaran terlaksananya kegiatan dengan baik. Adapun pelaksana kegiatan ini adalah dosen dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi yang terdiri dari Prodi Studi Bimbingan dan Konseling, Program Studi Program Studi Seni Drama Tari dan Musik, dan Program Studi PGPAUD.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari senin, 5 Mei 2024 di ruangan kelas, kegiatan dilakukan dengan tahapan yang telah dirancang sebelumnya. Adapun tahapan tersebut yaitu pembuakan oleh

moderator sekaligus menyapa semua peserta kegiatan. Kegiatan diawali dengan sambutan sekaligus pengantar mengenai bagaimana pendampingan terhadap mahasiswa dilakukan. Selanjutnya penyampaian materi secara umum tentang etika dalam berdigitalisasi pada zaman digital saat ini. Setelah penyampaian materi, mahasiswa dibagi menjadi berkelompok, dimana tujuannya adalah agar dapat memberikan pendampingan yang lebih maksimal tentang materi yakni etika dalam berdigitalisasi.

Adapun bentuk pendampingan yang dilakukan adalah dengan meminta mahasiswa menganalisis penggunaan media sosial. Jika mereka sudah menggunakan media sosial apakah mereka sudah : 1) menyadari 2) mencontohkan 3) menyesuaikan diri 4) merasionalkan 5) mempertimbangkan, dan (6) mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari bahwa penggunaan media sosial yang ia gunakan tersebut tidak bertentangan dengan nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial.

Selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan secara langsung dan melalui pertanyaan. Secara langsung adalah dengan menilai bagaimana perasaan, pemahaman baru yang

didapatkan, serta hal yang akan ia lakukan setelah melakukan pendampingan tersebut. Selanjutnya dengan memberikan pertanyaan terbuka yang dapat dijawab oleh mahasiswa secara langsung mengenai materi yang sudah dibahas.

3. Pembahasan

Penanaman nilai etika yang kuat pada anak atau remaja diawali dengan pemahaman yang tepat akan nilai etika itu sendiri. Hal ini menjadi tanggung jawab orang dewasa yang memahami akan pemahaman tersebut. Sejalan dengan pernyataan tersebut Lusi, dkk (2023) juga menyatakan bahwa pembentukan karakter dan kepribadian anak adalah tanggungjawab orang dewasa yang ada disekitar termasuk pendidik. Terkait hal tersebut salah satunya adalah kondisi remaja saat ini yang sangat rentan untuk terpengaruh oleh lingkungan sosialnya yang mana mereka membutuhkan pendampingan dalam membangun karakter dan kepribadiannya agar beretika. Selanjutnya pendapat Rahmayada, (2024) juga menegaskan bahwa masa remaja adalah masa yang mulai memiliki lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga akan banyak permasalahan yang akan mereka hadapi mulai dari permasalahan sosial, pribadi, karir dan sebagainya. Persoalan nilai etika menjadi salah satu hal yang ditakuti juga pada masa remaja saat ini, terutama nilai etika dalam berkomunikasi. Dimana zaman digitalisasi ini membuat semua

aspek kehidupan menjadi lebih terbuka luas untuk diakses oleh siapapun.

Penanaman nilai etika dalam berdigitalisasi sangatlah diperlukan, terutama bagi pengguna digital yang masih dalam tahap transisi pembentukan jati diri, salah satunya remaja. Oleh karena itu sangat diperlukan pendampingan oleh orang dewasa dalam hal ini. Salah satunya adalah penggunaan internet sebagai bagian dalam berkomunikasi. Masih banyak diemukan remaja yang masih salah kaprah dalam menggunakan internet. Kompas.com menyebutkan saat ini pengguna internet di Indonesia mencapai 73,3 % bisa dipastikan separuh lebih penggunanya adalah remaja. Senada dengan pendapat Yolanda (2022) yang menyatakan bahwa pengguna internet adalah didominasi oleh remaja yang sedang mencari jati diri, individu yang memiliki emosi labil, bangga jika bisa dikenal banyak orang. Melalui internet dan media-media digital inilah remaja mulai menunjukkan eksistensi dirinya. Dimana internet meruakan suatu hal yang tidak dapat dikendalikan. Sehingga perlulah kiranya remaja atau pengguna internet tersebut memahami bagaimana etika dalam berdigitalisasi.

Etika digital adalah suatu bentuk sikap, perilaku dan tata krama yang dapat ditampilkan oleh seseorang dalam menggunakan sistem digital untuk berbagai keperluan dalam kehidupan (Yolanda, 2022). Sangat banyak kenyamanan dan kemudahan yang diberikan oleh internet saat berinteraksi

dengan media digital saat ini. Kecakapan dalam penggunaannya tidak menjamin seseorang untuk terhindar dari suatu hal negative. Diperlukan kolaborasi antara pikiran perasaan dan tindakan saat menggunakan. Hal inilah yang merupakan bagian dari etika, terutama etika dalam berdigital. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, Siberkreasi & Deloitte (2020) menyatakan etika digital adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari.

Sikap dan prilaku inilah yang perlu dibangun pada jiwa generasi muda atau remaja saat ini. Irman, dkk (2023) menyatakan bahwa remaja harus mampu membangun kecakapan hidup pada abad ini agar ia dapat terhindar dari persolan hidupnya, termasuk dalam berdigitalisasi. Adapun tujuannya adalah agar mereka memiliki jiwa yang tangguh. Pratiwi 2019, (dalam Silvianetri 2022) terdapat 3 aspek ketangguhan diri yaitu komitmen, kendali diri, dan tantangan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membangun sikap dan prilaku tersebut adalah melalui nilai-nilai budaya. Nilai budaya dianggap sebagai suatu nilai yang sudah melekat pada diri individu. Menanamkan nilai-nilai yang sudah dikenal, dipahami oleh individu sejak kecil merupakan suatu hal yang tidak sulit lagi untuk diterapkan. Menurut Riris (2018) nilai budaya dapat diterapkan dalam menata kehidupan

sosial masyarakat guna membangun karakter dan identitasnya. Sehingga terbentuklah generasi muda yang berkarakter dan beretika.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 juga menjelaskan menekankan tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan melalui nilai-nilai budaya. Adapun diantara nilai-nilai tersebut adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Nugraha dan Hasanah, 2021). Nilai-nilai tersebut dipandang dapat diterapkan dalam meningkatkan etika remaja dalam berdigitalisasi. Melalui pendampingan inilah ditekankan bagaimana remaja/mahasiswa menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital dengan mengintegralkan nilai-nilai tersebut di atas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian yang telah dilakukan pada mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Jambi dalam rangka memberikan pendampingan untuk meningkatkan pemahaman etika berdigitalisasi melalui penanaman nilai budaya memberikan dampak positif

terhadap pemahaman mahasiswa tentang nilai etika itu sendiri. Adapun bentuk pendampingannya adalah dengan memberikan materi tentang nilai-nilai budaya secara umum, kemudian mengukpas bagaimana nilai budaya itu memandang sebuah etika dalam berprilaku , pengabdian ini dikhkususkan pada prilaku menggunakan media social pada zaman digital dengan cara diskusi kelompok kecil. Salah satu kekhasan dalam pengabdian ini adalah dengan memperhatikan nilai-nilai budaya. Pemahaman akan nilai etika dibagun dengan cara mengintegrasikan dari pemahaman nilai budaya yaitu berupa nilai karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Sehingga kegiatan pengabdian dilakukan oleh mahasiswa dengan sangat antusias karena mereka merasa mendapatkan pembelajaran dan pemahaman baru mengenai sebuah etika yang tepat dalam dunia digital dengan menyelaraskan nilai budaya yang ada.

Pengabdian ini hendaknya dapat memberikan stimulus bagi pengabdi dan peneliti lainnya dalam meberikan pendampingan secara langsung (praktek langsung) kepada mahasiswa bagaimana meningkatkan nilai etika berdigitalisasi yang baik. Dimana menurut hemat kami hal ini belum terlaksana sepenuhnya

dalam proses pendidikan dan pembelajaran di Perguruan Tinggi.

REFERENSI

- Bidin A. (2017). Metodelogi Pengabdian Masyarakat. In J. W. Suwendi, Abd. Basir (Ed.), *Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI* (Vol. 4, Issue 1).
- Briggs, Asa. 2002. A Social History of The Media: From Gutenberg to the Internet. Cambridge: Polity.
- Dahlan, Alwi. 2000. Perkembangan Industri dan Teknologi Media, makalah untuk pelengkap kuliah Industri dan Teknologi Komunikasi Semester Genap 1999/2000, Jakarta: Universitas Indonesia.
- Harahap, M. A., & Adeni, S. (2020). Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 7(2), 13-23.
- Irman, I., Silvianetri, S., Syafwar, F., Yeni, P., Silvir, M. H., & Zubaidah, Z. (2023). The Effectiveness of the Biblio Counseling Model to Increase the Adversity Quotient of Adolescents. *Ta'dib*, 26(2), 257. <https://doi.org/10.31958/jt.v26i2.10103>
- Nugraha, D., & Hasanah, A. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Budaya Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.40803>
- Riris, T. (2018). *NUSA*, Vol. 13 No. 1 Februari 2018 Riris Tiani, Kearifan Lokal Sebagai Bentuk Kontrol Sosial Masyarakat Sukolilo. 13(1), 137-146.
- SAS, A., Andi Muh Akbar Saputra, & Farman, I. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Hybrid di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pekomas*, 8(2), 181-190.
- Silvianetri, S., Irman, I., & Rozi, A. (2022). Surau-Based Community Counseling Service to Increase Psychological Resilience of Ms. Majelis Ta'lim in Nagari Terindah Pariangan, West Sumatra. MARAWA: *Jurnal Masyarakat Religius Dan Berwawasan*, 1(1).
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar Di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>
- Winda,dkk. (2023). Introduction To Fun Role Play Method For Early Children's Development. *Jurnal MARAWA Masyarakat Religius dan Berwawasan*, Vol 2, No 2 (2023) DOI: <http://dx.doi.org/10.31958/mrw.v2i2>
- Words, K., & Method, R. P. (n.d.). EISSN: 2962-1461 DOI: <http://dx.doi.org/10.31958/mrw>.
- Zubaidah, Z. (2024). Mengalami Kekerasan Verbal Orang Tua Di Sekolah Menengah Kejuruan Description Of The Self-Esteem Level Of Students Who Experience Verbal Abuse From Parents Pendahuluan. 7(1), 237-250.