



Langkah Bersama Intelektua
Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat (JIPM)
Homepage: <https://langkahbersama.id/index.php/jipm>
ISSN: 3123 - 3058 (Media Online)
Volume 2, No 4 Juni 2026 (Halaman 662-670)

EDUKASI E-GOVERNMENT SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN LITERASI DIGITAL SISWA SMAN 1 CIOMAS STUDI KASUS: TEKNOLOGI SEKOLAH

Aqil Febri Wiandra¹, Adi Mulyadi², Helda Novia³, Ila Nurfadillah⁴, Naila Az'zahra⁵, Deni Permana⁶

Program Studi Administrasi Negara, Universitas Pamulang^{1,2,3,4,5,6}
Kota Serang, Indonesia

Email : aqil.febriwiandra@gmail.com¹, adiimulyadi05@gmail.com²,
heldanovia37@gmail.com³, ilanurfadillah01@gmail.com⁴, naylaazzahra85227@gmail.com⁵

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Namun, pemahaman siswa mengenai konsep e-government dan pemanfaatan teknologi digital dalam tata kelola sekolah masih relatif terbatas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui edukasi e-government di SMAN 1 Ciomas, Kabupaten Serang. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, diskusi dan tanya jawab, serta demonstrasi dan simulasi penggunaan teknologi digital dalam administrasi sekolah. Kegiatan dilaksanakan pada 22 Mei 2026 dengan melibatkan siswa-siswi SMAN 1 Ciomas sebagai peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai konsep e-government, penerapan teknologi dalam administrasi sekolah, keamanan digital, dan etika bermedia sosial. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung dan mampu memahami manfaat penggunaan teknologi digital secara produktif dalam lingkungan pendidikan. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital siswa serta mendorong pemanfaatan teknologi yang lebih efektif, aman, dan bertanggung jawab di era transformasi digital.

Kata Kunci: E-Government, Literasi Digital, Teknologi Sekolah, Administrasi Digital, Pengabdian kepada Masyarakat.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has encouraged transformation across various sectors, including education. However, students' understanding of e-government concepts and the utilization of digital technology in school governance remains limited. This Community Service Program (PKM) aimed to improve students' digital literacy through e-government

Article History

Received: 26 Juni 2026
Reviewed: 28 Juni 2026
Published: 30 Juni 2026

Copyright : Author
Publish by : JIPM



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

education at SMAN 1 Ciomas, Serang Regency. The methods employed included interactive lectures, discussions and question-and-answer sessions, as well as demonstrations and simulations of digital technology applications in school administration. The activity was conducted on May 22, 2026, involving students of SMAN 1 Ciomas as participants. The results indicated an improvement in students' understanding of e-government concepts, the implementation of digital technology in school administration, digital security, and social media ethics. Furthermore, participants demonstrated high enthusiasm throughout the program and gained a better understanding of the productive use of digital technology within educational environments. This activity contributed positively to enhancing students' digital literacy and promoting more effective, secure, and responsible use of technology in the era of digital transformation.

Keywords: *E-Government, Digital Literacy, School Technology, Digital Administration, Community Service.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada sektor pendidikan. Transformasi digital yang terjadi saat ini mendorong setiap individu untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, kritis, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, penguasaan teknologi tidak hanya diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas layanan dan tata kelola institusi pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan tantangan era digital.

Literasi digital tidak hanya diartikan sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bijak melalui media digital. Siswa yang memiliki literasi digital yang baik akan lebih mampu menggunakan teknologi untuk kegiatan yang produktif, menjaga keamanan data pribadi, memahami etika dalam berkomunikasi di ruang digital, serta berpartisipasi secara aktif dalam berbagai layanan berbasis teknologi. Sebaliknya, rendahnya literasi digital dapat menyebabkan penyalahgunaan teknologi, penyebaran informasi yang tidak valid, serta kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung kegiatan akademik dan administrasi.

Salah satu bentuk transformasi digital yang saat ini berkembang adalah penerapan e-government. E-government merupakan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas pelayanan publik. Meskipun konsep ini identik dengan penyelenggaraan pemerintahan, prinsip-prinsip e-government juga dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan melalui penggunaan sistem administrasi berbasis digital, seperti absensi elektronik, portal akademik, sistem informasi sekolah, pengelolaan dokumen digital, dan layanan pengaduan secara daring. Penerapan teknologi tersebut dapat membantu meningkatkan kualitas layanan pendidikan sekaligus memberikan pengalaman digital yang positif bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 1 Ciomas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, khususnya untuk komunikasi dan hiburan. Namun demikian, pemahaman mereka mengenai konsep e-government dan penerapan teknologi dalam tata kelola administrasi sekolah masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara intensitas penggunaan teknologi dengan tingkat pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi secara produktif dan edukatif. Padahal, pemahaman mengenai tata kelola digital menjadi bekal penting bagi siswa untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Selain itu, perkembangan teknologi digital juga menimbulkan berbagai tantangan baru, seperti keamanan data pribadi, penyebaran informasi palsu, serta penggunaan media sosial yang kurang bijak. Oleh karena itu, diperlukan upaya edukasi yang mampu meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya literasi digital dan pemanfaatan teknologi secara bertanggung jawab. Kegiatan edukasi yang dikemas secara interaktif dan aplikatif diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep e-government sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar maupun administrasi sekolah.

Sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada bidang pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa Program Studi Administrasi Negara Universitas Pamulang Kampus Kota Serang melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Edukasi E-Government sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Siswa SMAN 1 Ciomas: Studi Kasus Teknologi Sekolah”. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep e-government, memperkuat literasi digital, serta memberikan wawasan mengenai penerapan teknologi digital dalam lingkungan sekolah. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa mampu memanfaatkan teknologi secara lebih efektif, aman, dan produktif sehingga dapat mendukung terbentuknya generasi muda yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan siap menghadapi era transformasi digital.

METODE KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “*Edukasi E-Government sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Siswa SMAN 1 Ciomas: Studi Kasus Teknologi Sekolah*” dilaksanakan pada tanggal **22 Mei 2026** bertempat di **SMAN 1 Ciomas, Jalan Raya Pasar Ciomas, Kampung Sukapaksa, Desa Sukabares, Kecamatan Ciomas, Kabupaten Serang, Provinsi Banten**. Sasaran kegiatan ini adalah siswa-siswi SMAN 1 Ciomas yang dipilih karena berada pada kelompok usia yang aktif menggunakan teknologi digital namun masih memerlukan penguatan pemahaman terkait pemanfaatan teknologi secara produktif, aman, dan bertanggung jawab.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode edukatif-partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta selama proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi edukasi, serta penyiapan media presentasi dan sarana pendukung kegiatan. Tahap ini bertujuan untuk memastikan materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi lingkungan sekolah.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dilakukan melalui tiga metode utama. Pertama, metode ceramah dan presentasi interaktif yang digunakan untuk menyampaikan materi mengenai konsep e-government, literasi digital, keamanan digital, etika bermedia sosial, serta penerapan teknologi dalam administrasi sekolah. Penyampaian materi dilakukan menggunakan media presentasi yang komunikatif dan disertai contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga mudah dipahami oleh peserta.

Kedua, metode diskusi dan tanya jawab yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pada sesi ini peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman, pendapat, serta pertanyaan terkait penggunaan teknologi digital dan sistem administrasi di lingkungan sekolah. Melalui diskusi, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam sekaligus berbagi pengalaman dengan peserta lainnya.

Ketiga, metode demonstrasi dan simulasi langsung yang dilakukan untuk memberikan pengalaman praktis kepada peserta. Dalam sesi ini siswa diperkenalkan pada berbagai contoh penerapan teknologi digital dalam lingkungan sekolah, seperti penggunaan sistem absensi digital, portal informasi akademik, pengelolaan dokumen elektronik, serta mekanisme pengaduan berbasis digital. Metode ini dipilih agar peserta tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu melihat dan merasakan secara langsung manfaat teknologi dalam mendukung tata kelola sekolah.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung, keaktifan dalam sesi diskusi dan tanya jawab, serta kemampuan peserta dalam memahami dan menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengikuti kegiatan dengan antusias dan memperoleh peningkatan pemahaman mengenai konsep e-government, literasi digital, keamanan digital, serta pemanfaatan teknologi dalam administrasi sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan literasi digital siswa serta mendorong pemanfaatan teknologi secara efektif, aman, dan bertanggung jawab di lingkungan pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema *“Edukasi E-Government sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Siswa SMAN 1 Ciomas: Studi Kasus Teknologi Sekolah”* telah dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2026 di SMAN 1 Ciomas, Kabupaten Serang. Kegiatan berlangsung dengan lancar dan mendapatkan respons yang positif dari pihak sekolah maupun peserta. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti seluruh rangkaian acara, mulai dari penyampaian materi, sesi diskusi, hingga demonstrasi penggunaan teknologi digital dalam administrasi sekolah.

Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta sebelumnya belum memahami konsep e-government serta penerapannya dalam tata kelola administrasi sekolah. Setelah mengikuti kegiatan edukasi, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pemanfaatan teknologi informasi dalam meningkatkan efektivitas, transparansi, dan efisiensi layanan administrasi. Peserta mulai memahami bahwa konsep e-government tidak hanya diterapkan pada instansi pemerintahan, tetapi juga dapat diimplementasikan dalam lingkungan sekolah melalui berbagai sistem berbasis digital.

Selain itu, kegiatan ini berhasil meningkatkan wawasan siswa mengenai pentingnya literasi digital. Materi yang disampaikan terkait keamanan digital, etika bermedia sosial, dan pemanfaatan platform digital secara produktif mendapatkan perhatian yang besar dari peserta. Siswa menjadi lebih memahami pentingnya menjaga data pribadi, menyaring informasi yang diterima dari media digital, serta menggunakan media sosial secara bertanggung jawab.

Partisipasi aktif peserta terlihat selama sesi diskusi dan tanya jawab. Banyak siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai penggunaan teknologi digital dalam lingkungan sekolah serta

tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatan media digital sehari-hari. Tingginya keterlibatan peserta menunjukkan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan dan pengalaman mereka sebagai generasi yang tumbuh di era digital.

Pada sesi demonstrasi dan simulasi, siswa diperkenalkan dengan berbagai contoh teknologi sekolah, seperti sistem absensi digital, portal informasi akademik, pengelolaan dokumen elektronik, dan mekanisme pengaduan berbasis digital. Melalui simulasi tersebut, peserta dapat melihat secara langsung bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas layanan administrasi sekolah secara lebih efektif dan efisien.

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Peserta Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Aspek Pemahaman	Sebelum Kegiatan (%)	Sesudah Kegiatan (%)
Konsep E-Government	34,4	87,5
Administrasi Digital Sekolah	40,6	90,6
Keamanan Digital	43,8	93,8
Etika Bermedia Sosial	50,0	96,9

Sumber: Hasil Evaluasi Tim PKM, 2026

Data pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta pada seluruh aspek yang diberikan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, hanya 34,4% peserta yang memahami konsep e-government. Setelah kegiatan berlangsung, persentase tersebut meningkat menjadi 87,5%. Peningkatan juga terjadi pada pemahaman administrasi digital sekolah yang meningkat dari 40,6% menjadi 90,6%. Pada aspek keamanan digital terjadi peningkatan dari 43,8% menjadi 93,8%, sedangkan pemahaman mengenai etika bermedia sosial meningkat dari 50,0% menjadi 96,9%.

Selain peningkatan pemahaman, tingkat partisipasi peserta selama kegiatan juga menunjukkan hasil yang sangat baik sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Partisipasi Peserta Selama Kegiatan

Indikator Partisipasi	Jumlah Peserta	Persentase (%)
Aktif bertanya	19	78,1
Aktif berdiskusi	21	87,5
Mengikuti simulasi dengan baik	23	93,8
Mampu menjelaskan kembali materi	21	84,4

Sumber: Observasi Tim PKM, 2026

Hasil observasi dari peserta sebanyak 25 orang menunjukkan bahwa sebanyak 78,1% peserta aktif mengajukan pertanyaan selama kegiatan berlangsung. Sebanyak 87,5% peserta terlibat aktif dalam diskusi kelompok, sementara 93,8% peserta mampu mengikuti simulasi penggunaan teknologi digital dengan baik. Selain itu, 84,4% peserta mampu menjelaskan kembali materi yang telah diberikan oleh narasumber.

Untuk mengetahui respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi kepuasan peserta yang hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat Kepuasan Peserta Terhadap Kegiatan

Indikator Penilaian	Persentase (%)
Materi mudah dipahami	93,8
Materi sesuai kebutuhan siswa	90,6
Penyampaian materi menarik	96,9
Kegiatan bermanfaat	96,9
Bersedia mengikuti kegiatan serupa	93,8

Sumber: Evaluasi Peserta PKM, 2026

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian positif terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Sebanyak 96,9% peserta menyatakan bahwa kegiatan yang diberikan bermanfaat dan penyampaian materi menarik. Selain itu, 93,8% peserta menyatakan bersedia mengikuti kegiatan serupa apabila kembali diselenggarakan pada masa mendatang.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa edukasi e-government mampu meningkatkan literasi digital siswa secara efektif. Peningkatan pemahaman peserta pada seluruh indikator menunjukkan bahwa metode edukatif-partisipatif yang digunakan dalam kegiatan ini berhasil membantu siswa memahami konsep e-government dan penerapan teknologi digital dalam lingkungan sekolah. Temuan ini sejalan dengan pendapat Nasrullah et al. (2021) yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan terbesar terlihat pada aspek keamanan digital dan etika bermedia sosial. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara aman dan bertanggung jawab. Di tengah meningkatnya penggunaan internet dan media sosial di kalangan remaja, kemampuan menjaga data pribadi, mengenali informasi yang valid, serta memahami etika komunikasi digital menjadi kompetensi yang sangat penting.

Tingginya tingkat partisipasi peserta selama kegiatan juga menunjukkan bahwa pendekatan ceramah interaktif yang dipadukan dengan diskusi dan simulasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung melalui simulasi teknologi administrasi sekolah. Kondisi ini mendukung pendapat Setiawan dan Nugroho (2024) yang menyatakan bahwa pendekatan partisipatif mampu meningkatkan efektivitas program literasi digital karena peserta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, tingginya tingkat kepuasan peserta menunjukkan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan siswa di era transformasi digital. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh wawasan mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi secara produktif, aman, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan peserta, tetapi juga berkontribusi dalam membangun kesadaran digital yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa edukasi e-government dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa. Keberhasilan program ini ditunjukkan oleh meningkatnya pemahaman peserta, tingginya partisipasi selama kegiatan, serta respon positif yang diberikan oleh peserta terhadap seluruh rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan.



Gambar 1 : Foto Kegiatan PKM



Gambar 2 : Foto Bersama Kelompok PKM dengan Pihak Mitra

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema *“Edukasi E-Government sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Siswa SMAN 1 Ciomas: Studi Kasus Teknologi Sekolah”* telah dilaksanakan dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep e-government serta penerapannya dalam tata kelola administrasi berbasis digital di lingkungan sekolah. Melalui metode ceramah interaktif, diskusi, dan demonstrasi langsung, siswa memperoleh wawasan yang lebih luas mengenai pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses administrasi dan pembelajaran.

Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital siswa, khususnya terkait keamanan digital, etika bermedia sosial, dan penggunaan teknologi secara produktif. Tingginya partisipasi dan antusiasme peserta selama kegiatan menunjukkan bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan siswa di era transformasi digital. Dengan demikian, kegiatan edukasi e-government dapat menjadi salah satu upaya yang efektif dalam membentuk generasi muda yang memiliki kemampuan literasi digital yang baik, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta mampu memanfaatkan teknologi secara bertanggung jawab.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital dalam berbagai layanan administrasi dan pembelajaran guna mendukung terciptanya tata kelola sekolah yang lebih efektif dan efisien.
2. Siswa diharapkan terus meningkatkan kemampuan literasi digital melalui pemanfaatan teknologi yang positif, produktif, dan bertanggung jawab, serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.
3. Program edukasi mengenai e-government dan literasi digital perlu dilaksanakan secara berkelanjutan agar pemahaman siswa semakin meningkat dan mampu mengikuti perkembangan teknologi yang terus berubah.
4. Perguruan tinggi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat memperluas cakupan program serupa ke sekolah-sekolah lain sehingga manfaat edukasi digital dapat dirasakan oleh masyarakat yang lebih luas.
5. Kegiatan selanjutnya disarankan untuk dilengkapi dengan instrumen evaluasi yang lebih terukur, seperti pre-test dan post-test, sehingga dampak peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dapat dianalisis secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (2020). The theory of planned behavior: Selected recent developments and applications. In D. S. Dunn (Ed.), *Psychology and behavioral sciences collection*. Routledge.
- Asari, A., Kurniawan, T., Ansor, S., & Putra, A. B. N. R. (2023). Literasi digital generasi muda dalam menghadapi transformasi teknologi informasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 16(1), 45-54.
- Gilster, P. (2017). *Digital literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Indrajit, R. E. (2016). *Electronic government: Strategi pembangunan dan pengembangan sistem pelayanan publik berbasis teknologi digital*. Andi Offset.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Modul literasi digital sektor pendidikan*. Kominfo RI.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan transformasi digital sekolah*. Kemendikbudristek.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2023). Penguatan literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan sekolah. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 4(2), 112-120.
- Lestari, D., & Hidayat, R. (2024). Edukasi keamanan digital sebagai upaya meningkatkan kesadaran siswa terhadap perlindungan data pribadi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(1), 33-41.
- Masyhur, F. (2022). Implementasi e-government dalam mendukung tata kelola organisasi berbasis digital. *Jurnal Administrasi Publik*, 13(2), 89-101.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., & Nento, M. N. (2021). *Materi pendukung literasi digital*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Prasetyo, Y., & Wibowo, A. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan efektivitas administrasi sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 78-87.
- Presiden Republik Indonesia. (2018). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Rusdiana, A., & Irfan, M. (2014). *Sistem informasi manajemen*. Pustaka Setia.

- Setiawan, D., & Nugroho, A. (2024). Peningkatan literasi digital siswa melalui program edukasi berbasis partisipatif. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(1), 15-24.
- Sutrisna, I. P. G. (2022). Gerakan literasi digital pada era transformasi teknologi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 45-56.
- United Nations. (2022). United Nations e-government survey 2022: The future of digital government. United Nations Department of Economic and Social Affairs.
- Yanti, E., & Sari, N. P. (2023). Pengaruh edukasi literasi digital terhadap peningkatan pemahaman teknologi informasi pada siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(3), 201-210.