

## Peningkatan Literasi Digital Siswa SMK melalui Pendekatan Partisipatif dalam Edukasi Hak Cipta dan Etika

Septafiansyah Dwi Putra<sup>1</sup>, Chesie Fenta Sasmita<sup>2</sup>, Rizky Naufal Fadhlurrohman<sup>3</sup>, Andi Setiawan<sup>4</sup>,  
Pandu Pamungkas<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Teknologi Rekayasa Internet, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Lampung

<sup>5</sup> Administrasi Publik, Jurusan Administrasi Publik, Universitas Sriwijaya

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMKN 4 Bandar Lampung mengenai hak cipta dan etika penggunaan konten digital. Dalam program ini, digunakan pendekatan partisipatif dan interaktif untuk menyampaikan materi terkait pentingnya menghormati hak cipta dan menerapkan etika digital. Program dimulai dengan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa, dilanjutkan dengan pemberian materi dan simulasi kasus nyata. Post-test dan wawancara digunakan untuk mengevaluasi perubahan pemahaman siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kesadaran dan pemahaman siswa terhadap isu ini. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa program ini membantu para peserta memahami pentingnya literasi digital dan penggunaan konten secara etis. Respons positif juga tercermin dalam evaluasi kepuasan, di mana mayoritas peserta merasa puas dengan metode dan hasil kegiatan. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya edukasi etika digital dalam membentuk generasi muda yang bertanggung jawab dan sadar hukum di era teknologi. Kegiatan ini memberikan dampak positif yang nyata sekaligus menjadi landasan untuk pengembangan program serupa di masa mendatang.

**Kata kunci:** hak cipta, etika digital, literasi digital, pelajar, pengabdian masyarakat.

### Abstract

*This community service activity aims to enhance the understanding of copyright and digital content ethics among students of SMKN 4 Bandar Lampung. The program utilizes a participatory and interactive approach to deliver material on respecting copyright and applying digital ethics. The program begins with a pre-test to assess the students' initial understanding, followed by material delivery and simulation of real-life cases. A post-test and interviews are used to evaluate changes in students' understanding. The results show a significant improvement in students' awareness and understanding of the issue. The majority of students stated that the program helped them understand the importance of digital literacy and the ethical use of content. Positive feedback is also reflected in the satisfaction evaluation, where most participants were satisfied with the methods and results of the activity. These findings underline the importance of digital ethics education in shaping a responsible and legally aware younger generation in the technological era. This activity provides a tangible positive impact and serves as a foundation for the development of similar programs in the future.*

**Keywords:** copyright, digital ethics, digital literacy, students, community service.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)  
Copyright © 2024 by Author. Published by IDEANova Press.

Diterima: 23-12-2024

Direvisi: 25-12-2024

Diterbitkan: 28-12-2024

### Penulis Korespondensi:

Chesie Fenta Sasmita

Teknologi Rekayasa Internet, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Lampung

Jl. Soekarno Hatta No.10, Rajabasa Raya, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung

Email: [23758005@student.polinela.ac.id](mailto:23758005@student.polinela.ac.id)

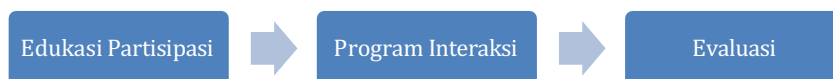
## 1. PENDAHULUAN

Pentingnya pemahaman mengenai hak cipta dan etika penggunaan konten digital bagi siswa menengah atas, khususnya di SMKN 4 Bandar Lampung, menjadi semakin relevan di tengah pesatnya perkembangan era digital. Siswa sangat penting untuk meningkatkan kesadaran hak cipta karena para peserta adalah generasi muda yang aktif menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Hak cipta melindungi dan menghargai karya orang lain. Hak cipta adalah komponen penting dari hak kekayaan intelektual, yang harus dipahami dan dihormati oleh setiap orang, termasuk siswa (Disemadi & Romadona, 2021). Selain itu, pelanggaran hak cipta yang sering terjadi di media sosial dapat berdampak negatif pada ekonomi dan reputasi pencipta (Shafira, Adnyani, & Yuliantini, 2022). Pada kondisi yang lain, etika merupakan element penting dalam penggunaan konten digital. Etika berfungsi sebagai pedoman untuk berinteraksi dengan baik dalam dunia digital, seperti saat mengakses, menggunakan, dan berbagi konten. Rasimin melakukan penelitian pada tahun 2021 yaitu memasukkan nilai-nilai etika ke dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pendidikan siswa (Rasimin, 2021). Kondisi ini terutama berkaitan dengan meningkatkan pemahaman para peserta tentang tanggung jawab para peserta saat menggunakan konten digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Cahyani pada tahun 2022, pendidikan anti-*bullying* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih aman dan kondusif di sekolah menengah atas (Cahyani & Widodo, 2022; Siswati, 2023). Oleh karena itu, penerapan etika digital tidak hanya mempengaruhi bagaimana siswa berperilaku, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan berkolaborasi.

Literasi digital merupakan hal yang sangat esensial dalam memahami hak cipta dan etika penggunaan konten digital. Penelitian oleh Sutami pada tahun 2022 menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital sangat penting untuk mendorong siswa untuk menggunakan teknologi dengan baik dan bertanggung jawab (Sutami et al., 2022). Siswa yang memiliki literasi digital yang baik dapat menghasilkan konten berkualitas tinggi dan menghormati hak cipta saat menggunakannya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Cahyani dan Widodo, yang menekankan bahwa pendidikan holistik sangat penting untuk membangun karakter dan kesadaran hukum siswa (Cahyani & Widodo, 2022). Pada kegiatan kesehariannya, siswa SMK seringkali berinteraksi dengan berbagai jenis konten digital, mulai dari musik, film, hingga gambar. Namun, tidak semua siswa menyadari bahwa penggunaan konten tersebut memiliki aturan yang harus ditaati. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang hak cipta dan etika digital, sehingga siswa dapat menjadi pengguna internet yang cerdas dan bertanggung jawab. Pada kegiatan peningkatan literasi digital ini kami lakukan pada SMKN 4 Bandar Lampung. SMKN 4 Bandar Lampung merupakan sebuah pendekatan partisipasi dan interaksi. Kegiatan ini memungkinkan siswa SMK untuk mempertahankan nilai-nilai etika dan hukum di era modern, sehingga para peserta dapat lebih siap menghadapi tantangan zaman modern.

## 2. METODE

Untuk tujuan meningkatkan pemahaman siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung tentang etika digital dan hak cipta, metode yang digunakan difokuskan pada pengajaran yang berbasis partisipasi dan interaktif. Proses ini terdiri dari dua tahap utama evaluasi pemahaman siswa dan pendekatan para peserta serta pemberian materi pelajaran. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk mengajar siswa, tetapi juga untuk mengubah cara para peserta menggunakan konten digital dengan cara yang moral dan bertanggung jawab seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 1**.



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan Kegiatan

### 2.1. Pendekatan Edukatif Partisipatif

Pendekatan partisipatif digunakan untuk memberikan pendidikan melalui diskusi interaktif dan simulasi kasus nyata yang berkaitan dengan kehidupan digital sehari-hari siswa. Pendekatan ini dipilih karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan memberi siswa kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Hidayat et al., 2024). Termasuk pengetahuan dasar tentang hak cipta, contoh pelanggaran hak cipta, dan bagaimana menggunakan media sosial dengan bijak. Dalam kegiatan pengabdian, siswa diberi kesempatan untuk membahas kasus pelanggaran hak cipta dan etika digital yang pernah para peserta temui atau alami di dunia maya. Tujuan dari diskusi adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang batasan

yang etis dalam menggunakan konten digital, termasuk teks, gambar, dan video. Untuk memaksimalkan pemahaman siswa, fasilitator memberikan penjelasan tambahan setiap sesi diskusi.

## 2.2. Pemahaman dan Pendekatan Wawancara

Pada bagian ini mengukur seberapa efektif kegiatan sosialisasi yang dijalankan, pemahaman siswa tentang hak cipta dan etika digital dinilai melalui pre-test yang dilakukan secara langsung sebelum sosialisasi dimulai. Tujuan dari pre-test adalah untuk mengetahui seberapa banyak siswa memahami konsep hak cipta dan etika digital. Hasil tes akan menunjukkan seberapa banyak siswa memahami konsep tersebut. Setelah kegiatan sosialisasi selesai, kuisioner digunakan untuk melakukan evaluasi pasca-tes.

Tahapan ini bertujuan mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diberikan, kuisioner ini dimaksudkan untuk menghasilkan data kuantitatif yang berupa distribusi persentase tingkat pemahaman siswa. Setelah studi kasus diberikan, siswa diwawancarai melalui simulasi situasi yang sesuai kondisi nyata. Studi kasus ini menggunakan media konten digital seperti teks, gambar, dan video untuk membantu siswa memahami batasan etis dalam penggunaan konten tersebut. Metode wawancara lisan ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan perubahan pendapat siswa tentang pentingnya hak cipta dan etika digital. Wawasan kualitatif tentang bagaimana kegiatan sosialisasi mempengaruhi kesadaran siswa terhadap masalah diberikan melalui pendekatan ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung tentang etika digital dan hak cipta. Kegiatan dilakukan dalam dua tahap utama. Yang pertama adalah penyediaan materi pendidikan berbasis partisipasi, dan yang kedua adalah evaluasi pemahaman melalui pre-test lisan dan post-test. Siswa telah meningkatkan pemahaman para peserta tentang etika digital dan hak cipta sebagai hasil dari kegiatan. Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa siswa dari berbagai kelompok usia memahami hak cipta dan etika digital dengan baik. Di bawah ini ditunjukkan distribusi peserta berdasarkan rentang usia yang mengikuti kegiatan. Ini memberikan gambaran lebih mendalam tentang rentang usia yang terlibat dalam proses pendidikan.



Gambar 2. Distribusi rentan usia peserta

Data yang ditunjukkan pada **Gambar 2** menunjukkan bahwa sosialisasi tentang hak cipta dan etika digital dapat menjangkau banyak orang dari berbagai usia, yang dapat berdampak pada berbagai perspektif tentang subjek tersebut. Orang-orang dari kelompok usia yang lebih muda atau yang masih sekolah awal mungkin lebih mudah memahami pentingnya hak cipta dan etika dalam dunia digital. Kegiatan sosialisasi hak cipta dan etika digital ternyata berhasil mencapai target yang lebih luas setelah melihat distribusi peserta berdasarkan usia yang menunjukkan keragaman dalam latar belakang pendidikan dan pemahaman peserta. Keberagaman usia ini juga memengaruhi cara masing-masing kelompok menyerap informasi. Karena para peserta lebih terbuka

terhadap pembelajaran digital dan masalah penggunaan teknologi, siswa usia yang lebih muda atau yang berada pada tahap pendidikan awal mungkin lebih mudah memahami materi pelajaran dalam konteks ini. Setelah kegiatan, siswa mengisi kuisioner untuk mengukur sejauh mana sosialisasi ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang hak cipta dan etika digital. Hasil dari kuisioner ini menunjukkan sejauh mana sosialisasi ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang subjek tersebut.

Setelah mengikuti aktivitas sosialisasi, siswa lebih memahami hak cipta dan etika digital. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa pemahaman para peserta telah meningkat dengan baik. Hasil menunjukkan persentase tertinggi yang menyatakan "cukup meningkat" (54%) dan "sangat meningkat" (13%). Selain itu, 24% dari peserta menyatakan bahwa pemahaman para peserta telah meningkat secara netral, sedangkan hanya 9% dari peserta menyatakan bahwa pemahaman para peserta telah meningkat sedikit. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa sosialisasi meningkatkan pemahaman para peserta tentang etika digital dan hak cipta. Setelah kegiatan ini, distribusi persentase hasil pemahaman peserta ditunjukkan di bawah ini.



**Gambar 3.** Distribusi peningkatan pemahaman siswa pasca-sosialisasi

Mayoritas peserta (67%) menyatakan peningkatan pemahaman yang signifikan, baik yang "cukup meningkat" maupun "sangat meningkat", seperti yang ditunjukkan oleh hasil **Gambar 3**. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi telah berhasil mencapai tujuannya untuk memberi siswa pemahaman yang lebih baik tentang hak cipta dan etika digital. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang digunakan dalam sosialisasi sangat efektif dalam membantu siswa memahami topik ini, dan bahwa pendekatan ini memiliki efek yang signifikan pada berbagai kelompok usia yang terlibat. Langkah selanjutnya adalah menilai tingkat kepuasan peserta terhadap aktivitas sosialisasi yang telah dilakukan setelah mengevaluasi apakah hasil kuisioner menunjukkan bahwa siswa lebih memahami etika digital dan hak cipta.

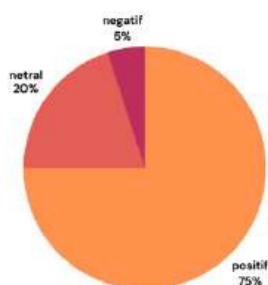
Kepuasan ini dapat menunjukkan betapa efektif dan relevan materi yang diberikan selama sosialisasi dan seberapa besar harapan peserta yang berhasil dipenuhi. Sebagian besar peserta merasa puas dengan kegiatan yang telah para peserta lakukan, menurut hasil kuisioner yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan para peserta. Mayoritas peserta menganggap kegiatan ini memberikan manfaat yang sesuai dengan ekspektasi para peserta, menurut persentase peserta yang mengatakan "puas" (46,9%) dan "sangat puas" (34,4%). Selain itu, meskipun para peserta tidak sangat puas dengan kegiatan tersebut, sekitar 18,7% peserta memberikan respons netral, menunjukkan bahwa kegiatan tersebut masih memiliki nilai bagi para peserta.



**Gambar 4.** Hasil Tingkat Kepuasan

Lebih dari separuh peserta (81,3%) merasa puas atau sangat puas dengan kegiatan yang dilakukan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. Kondisi ini menunjukkan bahwa acara sosialisasi tentang etika digital dan hak cipta telah memenuhi harapan sebagian besar peserta dan telah memberikan pemahaman yang relevan dan bermanfaat untuk kebutuhan para peserta. Meskipun kepuasan secara umum cukup tinggi, hanya sedikit peserta yang mengatakan tidak, menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk penyempurnaan dalam penyampaian materi atau cara kegiatan dilakukan. Kepuasan yang tinggi ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dalam kegiatan sosialisasi berhasil mendorong siswa untuk menjadi lebih terlibat dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Ini pasti memberikan umpan balik yang baik untuk memperbaiki kegiatan serupa di masa depan. Untuk mengetahui tren reaksi peserta terhadap materi yang disampaikan, sangat penting untuk melakukan analisis opini dari kolom opini. Analisis ini membagi respons peserta menjadi tiga kategori utama: positif, netral, dan negatif. Kategori ini memberikan gambaran lebih lanjut tentang bagaimana peserta merespons secara emosional terhadap konten yang diajarkan tentang hak cipta dan etika digital.

### TREND RESPONS POSITIF, NETRAL DAN NEGATIF



**Gambar 5.** Hasil Tingkat Trend Respons Positif, Netral dan Negatif

Responden peserta terhadap materi sosialisasi didistribusikan, seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 5**. Sebanyak 75% peserta memberikan respons yang positif, menunjukkan bahwa para peserta sangat mengapresiasi materi yang diberikan dan teknik yang digunakan dalam kegiatan. Sekitar 20% peserta memberikan tanggapan netral, yang mungkin menunjukkan bahwa para peserta merasa informasi yang diberikan cukup informatif dan bermanfaat, terutama dalam meningkatkan pemahaman para peserta tentang hak cipta dan etika digital di era digital saat ini. Selain itu, respons netral ini menunjukkan bahwa ada ruang untuk memperbaiki cara penyampaian materi agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh semua orang yang

terlibat. Hanya 5% peserta memberikan tanggapan negatif. Ini adalah angka yang kecil, tetapi itu masih merupakan elemen yang harus dipertimbangkan untuk mengevaluasi dan memperbaiki materi atau pendekatan dalam kegiatan serupa di masa depan. Untuk memastikan bahwa setiap peserta mendapatkan manfaat maksimal dari sosialisasi, hal ini penting. Secara keseluruhan, analisis tren respons ini menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi hak cipta dan etika digital telah memberikan dampak positif yang signifikan kepada mayoritas peserta. Meskipun ada beberapa tanggapan netral dan negatif, kegiatan ini masih memberikan umpan balik penting untuk pengembangan materi dan penyampaian yang lebih baik di masa depan.

### 3.1. Wawancara dan Studi Kasus

Tahapan selanjutnya adalah kegiatan wawancara yang bertujuan untuk mengukur pemahaman sikap siswa terhadap hak cipta dan etika digital setelah kegiatan sosialisasi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya menghormati hak cipta dan menjadi lebih bertanggung jawab saat menggunakan konten digital. Sebagai contoh, siswa mengakui bahwa para peserta sering membagikan foto atau video sebelum sosialisasi tanpa mempertimbangkan hak cipta dari konten tersebut. Para siswa mendapatkan edukasi pentingnya memeriksa izin sebelum berbagi konten setelah kegiatan ini, sehingga para peserta dapat menghindari pelanggaran hukum. Studi kasus yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa digunakan dalam kegiatan ini. Salah satu studi kasus menunjukkan pelanggaran hak cipta, seperti membagikan konten tanpa izin pemilik. Siswa diajak untuk mempertimbangkan dampak tindakan tersebut dan memahami konsekuensi hukum dan moralnya melalui diskusi interaktif seperti ditunjukkan pada Gambar 6.



**Gambar 6.** Simulasi Kasus Pelanggaran Hak Cipta

Contoh kasus pelanggaran hak cipta memberikan gambaran lebih jelas tentang proses pembicaraan. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang akibat langsung dari pelanggaran hak cipta, tetapi juga belajar tentang pentingnya berperilaku etis di dunia digital. Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan setelah simulasi, ditunjukkan bahwa kegiatan PKM telah membantu siswa merenungkan kebiasaan para peserta sebelumnya dan menunjukkan keinginan untuk berubah. Beberapa siswa mengatakan bahwa para peserta sekarang lebih berhati-hati saat membagikan konten digital. Para peserta juga lebih memperhatikan hak cipta dan konsekuensi yang terkait dengannya. Kegiatan ini juga membantu siswa belajar tentang etika digital dan bagaimana menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan sikap siswa terhadap penggunaan teknologi yang lebih bertanggung jawab dapat diamati melalui simulasi dan wawancara. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk berpikir kritis tentang masalah digital, yang diharapkan akan berdampak jangka panjang pada bagaimana para peserta berperilaku di era teknologi saat ini.

#### 4. KESIMPULAN

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat, yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMKN 4 Bandar Lampung tentang hak cipta dan etika digital, telah dicapai dengan baik. Siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya menghormati hak cipta dan berperilaku etis saat menggunakan konten digital melalui metode pembelajaran yang terlibat dan interaktif. Program ini menggunakan diskusi, simulasi kasus nyata, dan evaluasi post-test untuk memberikan materi, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang etika digital dan hak cipta. Para peserta juga mengatakan bahwa para peserta puas dengan materi yang diberikan dan teknik yang digunakan dalam kegiatan ini. Respon yang positif ini menunjukkan bahwa metode partisipatif yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman, terutama dalam hal kehidupan digital para peserta sehari-hari. Selain itu, sebagian besar siswa melaporkan bahwa para peserta memiliki sikap yang berbeda tentang penggunaan konten digital dan lebih menyadari pentingnya berperilaku etis di internet dan menghormati hak cipta.

Meskipun hasilnya positif, masih ada beberapa hal yang dapat ditingkatkan. Misalnya, materi harus disampaikan dengan lebih menarik untuk kelompok usia yang lebih beragam dan teknologi harus digunakan untuk memperkaya pengalaman siswa. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan lebih menggunakan teknologi digital dan elemen inovatif lainnya untuk memastikan bahwa pemahaman siswa akan lebih mendalam dan relevan untuk kehidupan nyata. Secara keseluruhan, kegiatan ini sangat membantu siswa SMKN 4 Bandar Lampung memahami hak cipta dan etika penggunaan konten digital. Dengan evaluasi dan pengembangan yang berkelanjutan, program ini diharapkan terus berdampak positif dan menciptakan generasi muda yang bertanggung jawab dan sadar hukum dalam dunia digital yang terus berkembang.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berterima kasih kepada semua orang yang telah membantu program ini berjalan. Kami menyampaikan rasa terima kasih kami kepada SMKN 4 Bandar Lampung, khususnya kepada Kepala Sekolah dan Jurusan PPLG (Pengelolaan Perangkat Lunak dan Gim) karena telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Selain itu, kami mengucapkan penghargaan yang tulus kepada Ibu Dian Sri Purwanti, Ketua Jurusan PPLG, yang telah memberikan dukungan moral dan teknis selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih kepada Politeknik Negeri Lampung, terutama Jurusan Teknologi Informasi dan Program Studi Teknologi Rekayasa Internet, yang telah memberikan peluang, sumber daya, dan bantuan luar biasa untuk mendukung program ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A. W., & Widodo, S. (2022). Pentingnya Pendidikan Anti Bullying Di Sekolah Menengah Atas: Pentingnya Pendidikan Anti Bullying Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), Article 1. <https://doi.org/10.21137/jpp.2022.14.1.7>
- Disemadi, H. S., & Romadona, H. G. (2021). Kajian Hukum Hak Pencipta Terhadap Desain Grafis Gratis Yang Dipergunakan Kedalam Produk Penjualan Di Indonesia. *Jurnal Meta-Yuridis*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.26877/m-y.v4i2.8167>
- Program Literasi Digital dan Etika Media Sosial bagi Pelajar | Jurnal Pengabdian Tri Bhakti. (t.t.). Diambil 3 Desember 2024, dari <https://lpm.unla.ac.id/ojs/index.php/tribhakti/article/view/2288>
- Rasimin, R., Yusra, A., & Wahyuni, H. (2021). Penerapan Bimbingan Belajar Berbasis Prinsip-Prinsip Belajar dalam Islam untuk Meningkatkan Etika Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 321–332. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.262>
- Shafira, S., Adnyani, N. K. S., & Yuliantini, N. P. R. (2022). Kajian Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Pengguna Aplikasi Sosial Media Instagram Story Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Komunitas Yustisia*, 5(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jatayu.v5i3.51905>
- Siswati, Y., & Saputra, M. (2023). Peran Satuan Tugas Anti Bullying Sekolah Dalam Mengatasi Fenomena Perundungan di Sekolah Menengah Atas. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(7), Article 7. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i7.1656>

Sutami, S., Qamaruzzaman, M. H., Faradila, A., & Ani, S. (2022). Peningkatan Literasi Digital Multimedia Video Editing Bagi Siswa-Siswi Sman 1 Kahayan Tengah. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.30869/jag.v5i2.936>