E- ISSN : 2985-
JURDIAN
JURNAL PENGABDIAN BUKIT PENGHARAPAN

EDUKASI KECAKAPAN DIGITAL BAGI GENERASI BINTANG SEBAGAI UPAYA MEWUJUDKAN PENDIDIKAN BERKUALITAS DAN BERKELANJUTAN

Arza Nafisah Zakira[1], Muhammad Izaz Al fathan[2], Auzzasyfa Nazahwa Syah[3], Syifa Inayah Harahap[4], Christian Davi[5], Bisru Hafi[6]

[1]Program Studi Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia
[2]Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia
[3]Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia
[4]Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia
[5]Program Studi Teknologi Pangan, Fakultas Pertanian, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia
[6]Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam mendukung proses pembelajaran, tetapi juga menghadirkan berbagai tantangan, seperti penyebaran informasi palsu, perundungan siber, dan kurangnya kesadaran mengenai keamanan data pribadi. Oleh karena itu, edukasi literasi digital diperlukan untuk membantu peserta didik menggunakan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai literasi digital, etika dan keamanan digital, serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan diri. Kegiatan dilaksanakan dengan sasaran peserta didik tingkat sekolah menengah pertama. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui penyampaian materi, diskusi interaktif, tanya jawab, studi kasus, permainan edukatif, dan evaluasi. Materi yang disampaikan mencakup empat pilar literasi digital, yaitu kecakapan digital, keamanan digital, budaya digital, dan etika.

Kata Kunci : Literasi Digital, Kecakapan Digital, Pendidikan Berkualitas, Generasi Bintang, SDGs

Abstract

The advancement of digital technology offers significant opportunities to support the learning process; however, it also presents various challenges, such as the spread of misinformation, cyberbullying, and a lack of awareness regarding personal data security. Consequently, digital literacy education is essential to help students use technology wisely, safely, and responsibly. This initiative aims to enhance students' understanding of digital literacy, digital ethics and security, and the use of technology to support learning and personal development. The program is designed for junior high school students and employs an educational and participatory approach, incorporating the presentation of material, interactive discussions, Q&A sessions, case studies, educational games, and evaluations. The

content covers the four pillars of digital literacy: digital skills, digital security, digital culture, and digital ethics.

Keywords : Digital literacy, Digital Skills, Quality Education, BINTANG Generation, SDGs.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah secara mendasar cara manusia belajar, berkomunikasi, bekerja, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Ruang digital tidak lagi menjadi pelengkap, melainkan telah menyatu dengan keseharian peserta didik, mulai dari mencari sumber belajar, mengerjakan tugas, berinteraksi dengan teman sebaya, hingga membangun identitas diri di media sosial. Survei Profil Internet Indonesia 2025 mencatat penetrasi internet nasional mencapai 80,66 persen dari 284,4 juta penduduk, atau sekitar 229,4 juta pengguna, meningkat dari 79,5 persen pada tahun 2024 (APJII, 2025). Penetrasi pada Generasi Z (usia 12–27 tahun) tercatat sebesar 87,80 persen, sedangkan pada Generasi Alpha (di bawah 12 tahun) sebesar 79,73 persen (APJII, 2025). Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) telah terhubung dengan internet.

Namun, tingginya akses tidak otomatis berarti tingginya kesiapan. Survei Status Literasi Digital di Indonesia 2022 menempatkan indeks literasi digital nasional pada skor 3,54 dalam skala 1–5, yang tergolong kategori "sedang" (Kominfo & Katadata Insight Center, 2023). Skor pilar budaya digital bahkan turun dari 3,90 menjadi 3,84 pada tahun yang sama (Indonesiabaik.id, t.t.), sementara aspek keamanan digital dinilai masih relatif rendah dan memerlukan perhatian seluruh pemangku kepentingan (ItWorks, 2023). Gambaran ini memperlihatkan bahwa jarak antara kemampuan mengoperasikan perangkat dan kemampuan menggunakannya secara cerdas, aman, serta bertanggung jawab masih cukup lebar.

Kesenjangan tersebut menjadi lebih penting bagi peserta didik SMP yang berada pada fase remaja awal, ketika kemampuan bernalar kritis dan mengendalikan diri masih berkembang. Lemaire dkk. (2025) menunjukkan bahwa kemampuan membedakan informasi yang benar dari berita palsu berkaitan dengan perkembangan penalaran selama masa remaja. Sejumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah menengah melaporkan bahwa rendahnya literasi digital membuat siswa rentan terhadap oversharing, perundungan siber (cyberbullying), hoaks, dan lemahnya pemahaman tentang jejak digital (Husda dkk., 2025; "Penyuluhan Literasi Digital Siswa SMP," 2026). Perundungan siber dilaporkan berimplikasi pada kondisi mental dan capaian akademik siswa (Wulandzari & Surawan, 2025), dan pola penggunaan media sosial yang tidak terkendali dikaitkan dengan risiko kecanduan pada remaja (De dkk., 2025).

Dalam kerangka pendidikan berkualitas, kecakapan digital merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB/Sustainable Development Goals) nomor 4 menegaskan komitmen untuk menjamin pendidikan yang inklusif, berkeadilan, dan berkualitas serta mendorong kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua orang (United Nations, 2015), dan Indonesia menjadikannya bagian dari agenda pembangunan nasional

melalui Peraturan Presiden Nomor 59 Tahun 2017. UNESCO menempatkan keterampilan literasi digital sebagai salah satu indikator capaian tujuan tersebut, yaitu indikator 4.4.2 (UNESCO Institute for Statistics, 2018). Di tingkat nasional, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat (UU No. 20 Tahun 2003), sedangkan Profil Pelajar Pancasila menekankan peserta didik yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (BSKAP, 2022). Dengan demikian, pendidikan yang berkualitas dan berkelanjutan pada era digital menuntut peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga cakap, beretika, aman, dan berkarakter dalam memanfaatkan teknologi.

Kerangka yang paling banyak dirujuk di Indonesia untuk mengembangkan kompetensi tersebut adalah empat pilar literasi digital yang dirancang bersama Kementerian Kominfo, Japelidi, dan Siberkreasi, yaitu cakap digital, aman digital, budaya digital, dan etika digital (Siberkreasi, t.t.). Kerangka ini juga menjadi dasar pengukuran indeks literasi digital nasional (Kominfo & Katadata Insight Center, 2023), dan didukung bahan literasi seperti Cakap Bermedia Digital dan Etis Bermedia Digital (Kusumastuti dkk., 2021; Monggilo dkk., 2021). Kecakapan digital juga berkaitan langsung dengan penyiapan talenta masa depan. Indonesia diperkirakan membutuhkan 9 juta talenta digital hingga tahun 2030 (Ditjen Diktiristek, 2023), sementara pekerja sektor teknologi informasi dan komunikasi baru sekitar 0,8 persen dari angkatan kerja nasional, padahal nilai ekonomi digital Indonesia diperkirakan dapat mencapai 600 miliar dolar AS pada 2030 (ANTARA, 2026). Fondasi talenta tersebut tidak dapat dibangun secara instan di perguruan tinggi atau dunia kerja, tetapi perlu dimulai sejak jenjang pendidikan dasar dan menengah melalui pembiasaan, pemahaman, dan penanaman karakter dalam menggunakan teknologi.

Pendekatan edukatif berbasis pemaparan materi, diskusi interaktif, dan studi kasus telah digunakan dalam berbagai kegiatan literasi digital di lingkungan sekolah menengah (Mentari dkk., 2025; Santosa, 2023). Kegiatan ini mengadopsi pendekatan tersebut dan memperkuatnya dengan praktik langsung serta refleksi karakter, sehingga peserta tidak hanya mengetahui, tetapi juga terbiasa dan mampu mempraktikkan kecakapan digital dalam kehidupan sehari-hari. Istilah Generasi BINTANG dalam kegiatan ini merujuk pada generasi pelajar yang diharapkan "bersinar" melalui kecakapan, karakter, dan kontribusi positifnya di ruang digital, sedangkan subtema "Cakap Digital dan TALENTA BINTANG" menegaskan bahwa kecakapan digital adalah pintu masuk untuk menumbuhkan bakat dan potensi peserta didik.

Sekolah sasaran kegiatan adalah SMP Negeri 11 Medan. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didiknya berada pada rentang usia remaja awal yang telah akrab dengan gawai dan media sosial tetapi masih membutuhkan pendampingan, serta berasal dari latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam sehingga kesiapan digitalnya pun beragam. Selain itu, penetrasi internet di Pulau Sumatera (77,12 persen) masih berada di bawah Pulau Jawa (84,69 persen) (APJII, 2025), sehingga penguatan kecakapan digital di Sumatera Utara tetap relevan dan perlu terus dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan edukasi kecakapan digital kepada peserta didik SMP Negeri 11 Medan agar mampu memanfaatkan

E- ISSN : 2985-
JURDIAN
JURNAL PENGABDIAN BUKIT PENGHARAPAN

teknologi secara cakap, aman, beretika, dan berkarakter. Secara khusus, kegiatan ini diarahkan untuk (1) meningkatkan literasi digital peserta, (2) memberikan pemahaman tentang etika dan keamanan digital, (3) mendorong pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pendidikan, dan (4) menumbuhkan karakter positif dalam penggunaan teknologi. Kegiatan dilaksanakan melalui pemaparan materi, diskusi interaktif, studi kasus atau permainan edukatif, dan evaluasi pemahaman melalui kuis singkat. Kegiatan ini diharapkan memperkaya kajian literasi digital dan pendidikan karakter pada jenjang SMP, sekaligus menyediakan model edukasi yang dapat dievaluasi dan direplikasi di sekolah lain untuk mendukung terwujudnya pendidikan yang berkualitas dan berkelanjutan.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan edukasi kecakapan digital dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui kegiatan penyuluhan secara langsung kepada peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan teknologi digital secara bijak, aman, kreatif, dan bertanggung jawab.

1.Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan edukasi dilaksanakan di SMP Negeri 11 Medan pada tanggal 19 Oktober 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada kesesuaian karakteristik peserta didik dengan tujuan kegiatan, yaitu memberikan pemahaman mengenai kecakapan digitak sejak usia sekolah.

2.Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah peserta didik SMP Negeri 11 Medan, Peserta didik menjadi sasaran utama karena berada pada tahap perkembangan remaja awal dan membutuhkan pemahaman mengenai literasi digital, etika berkomunikasi di ruang digital, keamanan data pribadi, serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

3.Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut.

a.Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi pembentukan tim pelaksana, pembagian tugas dan tanggung jawab, penentuan sasaran kegiatan, penyusunan dan pengajuan proposal, survei lokasi, koordinasi dengan pihak sekolah, serta persiapan materi edukasi dan media yang digunakan selama kegiatan berlangsung.

b.Tahap Pelaksanaan

• Penyampaian materi mengenai kecakapan digital dan pentingnya penggunaan teknologi secara bijak.

• Diskusi dan tanya jawab untuk memberikan kesempatan kepada peserta menyampaikan pertanyaan, pendapat, dan pengalaman.

• Studi kasus dan permainan edukatif mengenai permasalahan di ruang digital, seperti berita palsu, pesan dari orang itdak dikenal, dan keamanan akun.

• Penguatan karakter positif, seperti sikap berttanggung jawab, sopan, kritis, keritis, kreatif, dan menghargai orang lain di ruang digital.

• Pemberian apresiasi kepada peserta yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan.

c.Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan serta menilai ketercapaian tujuan kegiatan. Evaluasi juga menjadi bahan pertimbangan untuk mengetahui manfaat kegiatan edukasi bagi peserta didik. Evaluasi dilakukan melalui pertanyaan singkat atau kuis mengenai literasi digital, etika digital, keamanan digital, dan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

4.Teknik Pengumpulan data dan Evaluasi

Pengumpulan informasi dirancang melalui wawancara singkat, diskusi, observasi partisipasi peserta, serta pertanyaan atau kuis terkait materi edukasi. Informasi yang diperoleh digunakan untuk menggambarkan tingkat pemahaman peserta didik dan mengevaluasi kesesuaian pelaksanaan kegiatan dengan tujuan yang telah ditetapkan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Persiapan berlangsung 20 September hingga awal Oktober 2026, meliputi pembentukan Badan Pengurus Harian (BPH), penetapan judul, penyusunan dan pengesahan proposal, serta survei dan audiensi yang menunjukkan bahwa SMP Negeri 11 Medan bersedia menjadi lokasi. Kegiatan dilaksanakan oleh 20 mahasiswa lintas fakultas Universitas Sumatera Utara dalam sepuluh peran. Sosialisasi "Cakap Digital dan TALENTA BINTANG" berlangsung pada 19 Oktober 2026 untuk peserta didik SMP melalui pemaparan, diskusi, studi kasus, dan penguatan karakter.

Pemahaman peserta dinilai lewat kuis singkat, pengamatan keaktifan, dan wawancara dengan guru serta peserta pada lima aspek: literasi digital, etika, keamanan, pemanfaatan teknologi untuk pendidikan, dan karakter positif. Anggaran yang direncanakan sebesar Rp870.000, dengan kebutuhan terbesar pada spanduk, plakat, dan id card (44,3 persen).

Pembahasan

Akses internet yang tinggi tidak otomatis diikuti kesiapan: penetrasi internet nasional mencapai 80,66 persen (APJII, 2025), tetapi indeks literasi digital baru 3,54 dari 5 (Kominfo & Katadata Insight Center, 2023). Karena itu peserta tetap perlu pendampingan, terutama pada

etika dan keamanan seperti data pribadi, hoaks, dan perundungan siber yang berdampak pada kondisi mental dan capaian akademik siswa (Wulandzari & Surawan, 2025).

Kegiatan ini juga mendorong peserta memakai teknologi untuk belajar, sesuai gagasan TPACK bahwa teknologi efektif jika dipadukan dengan tujuan pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Menurut Lickona (1991), karakter mencakup pengetahuan, perasaan, dan tindakan moral, sehingga satu kali sosialisasi perlu diikuti pembiasaan.

Kegiatan ini menyentuh target 4.4 dan 4.7 TPB/SDGs 4, yaitu keterampilan relevan termasuk literasi digital (UNESCO Institute for Statistics, 2018) serta pengetahuan untuk pembangunan berkelanjutan (United Nations, 2015). Keterbatasannya: hanya satu sekolah dan satu pertemuan sehingga belum dapat digeneralisasi, pengukuran lewat kuis dan wawancara bukan instrumen baku, dan dampak jangka panjang belum diamati. Tindak lanjut yang disarankan adalah penyerahan materi kepada sekolah dan duta digital sebaya.

4. Kesimpulan

Sosialisasi "Cakap Digital dan TALENTA BINTANG" terlaksana pada 19 Oktober 2026 di SMP Negeri 11 Medan dengan anggaran Rp870.000. Kegiatan memadukan pemaparan, diskusi, studi kasus, dan refleksi karakter untuk meningkatkan literasi digital, pemahaman etika dan keamanan, pemanfaatan teknologi, serta karakter positif peserta. Hasilnya belum dapat digeneralisasi, sehingga perlu penelitian lanjutan.

5. Daftar Pustaka

ANTARA. (2026, 23 Juli). Menjadikan bonus demografi sebagai talenta digital. ANTARA News. antaranews.com

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2025, 6 Agustus). APJII catat tingkat penetrasi internet Indonesia capai 80,66 persen [Hasil Survei Profil Internet Indonesia 2025]. ANTARA News. antaranews.com

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Cagle, S. M., Anderson, A. A., & Kelp, N. C. (2025). Stop the spread: Empowering students to address misinformation through community-engaged, interdisciplinary science communication training. Journal of Research in Science Teaching, 62(3), 721–755.

De, D., El Jamal, M., Aydemir, E., & Khera, A. (2025). Social media algorithms and teen addiction: Neurophysiological impact and ethical considerations. Cureus, 17(1), Article e77145.

Delors, J. (1996). Learning: The treasure within (Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-first Century). UNESCO Publishing.

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi. (2023, 6 April). Sinergi multisektor, cetak generasi cakap digital. Kemdikbudristek. https://dikti.kemdikbud.go.id/kabar-dikti/kabar/sinergi-multisektor-cetak-generasi-cakap-digital/

Hapsari Wijayanti, S., Sihotang, K., Emmily Dirgantara, V., & Maytriyanti. (2022). Bentuk-bentuk etika bermedia sosial generasi milenial. Jurnal Komunikasi, 16(2), 129–146. doi.org

Husda, N. E., Rorong, M. J., Ridho, M. R., Nurhabsyina, N., Fabiola, F., & Khairudin, K. (2025). Mengatasi cyberbullying dan hoax dengan literasi digital bagi siswa sekolah menengah. Jurnal Abdimas Bina Bangsa, 6(1), 88–94.

Kementerian Komunikasi dan Informatika & Katadata Insight Center. (2023). Status literasi digital di Indonesia 2022. Kementerian Komunikasi dan Informatika. kominfo.go.id

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan.

Kirschner, P. A., & De Bruyckere, P. (2017). The myths of the digital native and the multitasker. Teaching and Teacher Education, 67, 135–142.

Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Astuti, Y. D., Hartanti, L. E., Amanda, N. M., & Kurnia, N. (2021). Etis bermedia digital. Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Lemaire, M., Ye, S., Le Stanc, L., Borst, G., & Cassotti, M. (2025). The development of media truth discernment and fake news detection is related to the development of reasoning during adolescence. Scientific Reports, 15(1), Article 6854.

Lickona, T. (1991). Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility. Bantam Books.

McGrew, S., Breakstone, J., Ortega, T., Smith, M., & Wineburg, S. (2018). Can students evaluate online sources? Learning from assessments of civic online reasoning. Theory & Research in Social Education, 46(2), 165–193.

Mentari, C. T., Telaumbanua, F. T. K., Waruwu, M. H., Lahagu, P., Gulo, H., & Waruwu, R. M. P. (2025). Pengenalan AI dan literasi digital untuk siswa SMP Muhammadiyah 32 Gunungsitoli. Devote: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global, 4(4), 529–535.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054.

Monggilo, Z. M., Kurnia, N., Wirawanda, Y., Desi, Y. P., Sukmawati, A. I., Anwar, C. R., ... Astuti, S. I. (2021). Cakap bermedia digital. Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Digital literacy index of teenagers in Indonesia. Jurnal Pekommas, 5(2).

Penyuluhan literasi digital siswa SMP melalui edukasi oversharing, etika bermedia sosial, anti hoax, dan dampak AI. (2026). KIAT: Kajian Ilmiah Pengabdian Masyarakat, 2(1), 11–22. https://doi.org/10.36350/kiat.v1i1.33

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, 9(5), 1–6.

Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Republik Indonesia. (2017). Peraturan Presiden Nomor 59 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan.

Republik Indonesia. (2022). Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi.

Republik Indonesia. (2024). Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Ribble, M. (2015). Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know (3rd ed.). International Society for Technology in Education.

Sabarudin, A. P., Alfiani, M. R., Adhetia, P. A., Kharis, K., & Rahmawati, C. A. (2023). Pembentukan kemampuan literasi digital pada siswa SMA Amaliah. JP2N: Jurnal Pengembangan Pengabdian Nusantara, 1(1), 46–56. doi.org

Santosa, G. V. (2023). Etika bermedia sosial di lingkungan pelajar SMP dan SMA di Kota Bandung sebagai upaya pemahaman literasi digital. Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service), 5(2), 255–263.

UNESCO Institute for Statistics. (2018). A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2 (Information Paper No. 51). UNESCO Institute for Statistics.

United Nations. (2015). Transforming our world: The 2030 Agenda for Sustainable Development (A/RES/70/1). United Nations.

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens. Publications Office of the European Union.

Winarsih, & Irwansyah. (2020). Proteksi privasi big data dalam media sosial. Jurnal Audience, 3(1), 1–33.

Wulandzari, A., & Surawan, S. (2025). Cyberbullying dan krisis remaja: Implikasinya terhadap mental dan akademik siswa SMA NU Palangka Raya. Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 3(3), 1045–1053.