



Literasi Digital untuk Generasi Muda: Memperkuat Komunikasi Bahasa Inggris dan Ekspresi Kreatif Siswa SMA Binar Ilmu Bandung

Rahma Sakina¹, Aip Syaepul Uyun², Sabila Agnia³, Dini Utami Mulyaningsih⁴
Universitas Ma'soem^{1,2,3}, UIN Sunan Gunung Djati⁴

E-mail : rahmasakina@masoemuniversity.ac.id¹, aipsyaepul@masoemuniversity.ac.id²,
sabilaagnia31@gmail.com³, diniutami@uinsgd.ac.id⁴

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah cara belajar dan berkomunikasi generasi muda, termasuk siswa SMA yang merupakan bagian dari generasi digital. Meskipun mereka akrab dengan *gadget* dan media digital, keterampilan literasi digital yang meliputi kemampuan berpikir kritis, etika berinternet, dan kreativitas dalam produksi konten masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menyebabkan media digital lebih banyak digunakan sebagai sarana hiburan daripada pengembangan kompetensi bahasa dan ekspresi kreatif. Menyadari hal tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilakukan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui integrasi pembelajaran bahasa Inggris yang komunikatif dan berorientasi pada kreativitas. Pengabdian ini menggunakan metode *Asset-Based Community Development* (ABCD), yang menekankan pada pengembangan potensi yang telah dimiliki komunitas sekolah. Tahapan pelaksanaan meliputi: *Discovery*, *Dream*, *Design*, *Define*, dan *Destin*. Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan aset komunitas secara maksimal dapat mendorong peningkatan literasi digital, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, kreativitas, serta rasa percaya diri siswa. Partisipasi aktif guru dan siswa dalam seluruh tahapan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dibangun dari kekuatan komunitas mampu menghasilkan lingkungan belajar yang kolaboratif, kontekstual, dan berkesinambungan.

Kata Kunci: bahasa Inggris; ekspresi kreatif; metode ABCD; literasi digital; pemberdayaan siswa.

Abstract

The rapid development of digital technology has transformed the ways young people learn and communicate, including high school students who are part of the digital generation. Although they are familiar with gadgets and digital media, their digital literacy skills—which include critical thinking, internet ethics, and creativity in content production—remain relatively low. This condition leads to digital media being used more for entertainment purposes than for developing language competence and creative expression. In response to this issue, this Community Service (PkM) program was carried out to enhance students' digital literacy through the integration of communicative and creativity-oriented English language learning. This program employed the Asset-Based Community Development (ABCD) method, which emphasizes the development of the existing potential within the school community. The implementation stages included Discovery, Dream, Design, Define, and Destin. The results of this community service activity indicate that maximizing the use of community assets can promote improvements in digital literacy, English communication skills, creativity, and students' self-confidence. The active participation of teachers and students throughout all stages demonstrates that learning built upon community strengths can foster a collaborative, contextual, and sustainable learning environment.

Keywords: ABCD method, creative expressions, digital literacy, English, student empowerment

Copyright (c) 2026 Rahma Sakina, Aip Syaepul Uyun, Sabila Agnia, Dini Utami Mulyaningsih

✉ Corresponding author

Address : Keputih Timur pompa air 100

Email : Ayuntyty87@gmail.com

DOI : 10.31004/abdidas.v7i1.1300

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang masif telah mengubah cara belajar dan komunikasi generasi muda saat ini. Siswa SMA merupakan kelompok generasi digital (*digital natives*) yang tumbuh dan terbiasa berinteraksi dalam ekosistem digital. Fenomena ini seharusnya memberikan manfaat besar pada proses perolehan ilmu pengetahuan dan keterampilan mereka. Namun, tingginya intensitas interaksi mereka dengan media digital belum sepenuhnya berbanding lurus dengan penguasaan literasi digital yang komprehensif. Berdasarkan Nugroho dan Nasionalita (2020) serta Paul (2005), literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan media digital dengan berbagai tujuan, diantara untuk menemukan dan mengkonsumsi konten digital, membuat atau memproduksi konten digital, dan mengkomunikasikan konten digital.

Meskipun keterampilan teknis generasi muda—terutama dalam pengoperasian komputer dan kemampuan mencari serta memilih informasi tergolong tinggi, berbagai studi menunjukkan adanya kesenjangan signifikan. Sebuah penelitian terhadap siswa SMA di empat kota di Indonesia mengonfirmasi bahwa literasi digital mereka sudah maju dalam hal menemukan dan memilih informasi, tetapi kemampuan mereka dalam kreativitas dan produksi konten masih terbilang rendah (Nugroho dan Nasionalita, 2020). Data ini didukung oleh temuan serupa yang menunjukkan bahwa, meskipun generasi muda Indonesia memiliki keterampilan TIK yang cukup kuat, mereka masih lemah dalam aspek berpikir kritis,

pembuatan konten, dan pemberdayaan ekonomi (Setiadi dkk., 2023).

Kesenjangan ini diperburuk oleh minimnya etika dalam menggunakan media digital. Hal ini ditemukan oleh Makassar dan Habibah (2024) dalam studinya bahwa tingkat kesopanan digital (*digital civility*) di kalangan netizen Indonesia tergolong rendah, dengan kecenderungan sering terlibat dalam interaksi yang tidak etis. Selain masalah etika ini, kecakapan generasi muda dalam mengekspresikan ide secara kreatif, terutama dalam bahasa Inggris di ruang digital, juga masih terbilang rendah.

Akumulasi dari kesenjangan etika, kreativitas, dan keterampilan kritis ini mendorong penggunaan teknologi yang kurang optimal. Akibatnya, alih-alih memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran aktif, pengembangan diri, dan kontribusi intelektual, banyak siswa cenderung menjadikannya sebatas media hiburan. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Sakina dan Mareta (2025) yang mengatakan bahwa gawai dan media sosial lebih sering dimanfaatkan untuk sarana hiburan dibandingkan untuk mengakses informasi atau bahan bacaan edukatif. Kondisi tersebut kerap dijumpai di berbagai lingkungan, seperti di sekolah, rumah, maupun tempat bermain. Sebagian generasi muda menghabiskan waktu berjam-jam untuk aktivitas yang kurang produktif, seperti bermain *game* atau berselancar di media sosial.

Padahal, terdapat beragam informasi dan *digital tools* yang dapat dimanfaatkan untuk memperluas wawasan serta mengembangkan

berbagai *soft skills* yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Sebagaimana dijelaskan oleh Nurhayati dan Falah (2020) bahwa seseorang yang memiliki literasi digital yang tinggi yaitu ketika ia bisa meningkatkan kemampuan dan pemahaman di berbagai bidang, sehingga perangkat digital dapat dimanfaatkan secara tepat dan optimal dalam beragam ranah, termasuk studi, pekerjaan, dan kehidupan sehari-hari.

Kegiatan pengabdian ini menyoroti urgensi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Oleh karena itu, diperlukan upaya nyata untuk memberdayakan siswa SMA, khususnya SMA Binar Ilmu melalui kegiatan PkM yang secara eksplisit mengintegrasikan pengembangan literasi digital dengan pembelajaran bahasa Inggris yang komunikatif, kreatif, dan berorientasi pada produksi. Kegiatan PkM ini dirancang untuk membimbing siswa dalam memanfaatkan teknologi secara cerdas, produktif, dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, program ini juga bertujuan memperkuat keterampilan abad ke-21, meliputi komunikasi, kolaborasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis (4Cs).

METODE

Kegiatan pengabdian kali ini mengusung tema “Literasi Digital untuk Generasi Muda: Memperkuat Komunikasi Bahasa Inggris dan Ekspresi Kreatif pada Siswa SMA Binar Ilmu Bandung”. Siswa-siswi SMA Binar Ilmu ini ditunjuk sebagai sasaran kegiatan mengingat mereka merupakan bagian dari generasi digital

yang sangat akrab dengan teknologi, namun masih memerlukan arahan dalam pemanfaatannya secara edukatif dan konstruktif.

Melalui kegiatan ini, diharapkan para siswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi untuk hiburan semata, tetapi juga dapat mengoptimalkannya sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dalam bahasa Inggris serta mengekspresikan ide dan kreativitas mereka secara positif di ruang digital.

Pengabdian kali ini menggunakan metode *Asset-Based Community Development* (ABCD). Berdasarkan Mathie dan Cunningham (2002), ABCD merupakan strategi pengembangan masyarakat yang berfokus pada kekuatan, aset, dan kapasitas yang sudah dimiliki oleh komunitas, bukan pada kekurangannya. Pada umumnya metode ini meliputi beberapa tahapan, diantaranya: *Discovery, Dream, Design, Define, dan Destiny*.

Pada tahap *Discovery*, pertama-tama dilakukan pemetaan aset komunitas yang mencakup aset manusia (wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru-guru bahasa Inggris, serta perwakilan siswa), asset fisik (ruang kelas, perpustakaan, laboratorium komputer, serta perangkat teknologi yang tersedia seperti LCD, komputer, dan koneksi interne), asset sosial (jejaring siswa, organisasi kesiswaan, kegiatan ekstrakurikuler, dan budaya sekolah yang mendukung kreativitas) dan asset institusional (kebijakan sekolah, dukungan manajemen, serta program sekolah yang berhubungan dengan literasi digital).

Setelah pemetaan aset, dilakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah dengan melakukan pertemuan untuk menyampaikan tujuan, urgensi, dan rancangan program literasi digital. Dukungan dan komitmen pihak sekolah kemudian diformalkan dalam bentuk kerja sama. Proses Discovery diakhiri dengan pembentukan tim kerja kolaboratif yang terdiri dari guru bahasa Inggris dan perwakilan siswa (OSIS dan English Club). Tim ini berperan sebagai koordinator internal sekolah, fasilitator kegiatan, sekaligus motor penggerak keberlanjutan program.

Pada tahap *Dream*, tim pengabdian meminta guru dan siswa untuk menentukan bentuk ideal pembelajaran bahasa Inggris yang memadukan literasi digital dan kreativitas. Kegiatan dilakukan melalui diskusi kelompok terfokus (FGD), brainstorming, dan pembuatan *dream map*. Hasil dari tahap ini mencakup visi bersama tentang pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi dan ide-ide program kreatif yang menjawab kebutuhan dan minat siswa, seperti pembuatan vlog berbahasa Inggris, digital magazine, konten poster digital (Canva), serta aktivitas komunikasi kreatif lainnya. Tahap *Dream* menjadi dasar bagi perancangan kegiatan yang relevan, realistik, dan sesuai dengan aspirasi siswa.

Pada tahap *Design*, visi dan ide dari tahap *Dream* diolah menjadi rencana program yang konkret. Tim pengabdian dan tim sekolah menyusun *action plan* berupa jenis pelatihan dan workshop literasi digital yang akan diberikan (misalnya: pelatihan membuat vlog, penulisan

konten digital, dan desain visual), penjadwalan kegiatan, pembagian peran antara dosen, guru, dan siswa, serta penentuan indikator keberhasilan untuk setiap kegiatan. Tahap ini memastikan bahwa seluruh kegiatan terstruktur, terukur, dan dapat diimplementasikan sesuai kondisi sekolah.

Pada tahap *Define*, tim pengabdian mulai mengimplementasikan rencana aksi yang dibuat di tahap sebelumnya. Kegiatan inti program dilaksanakan melalui rangkaian pelatihan, pendampingan, dan praktik membuat karya digital secara langsung. Tahap ini berfokus pada tiga hal: (1) peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui kegiatan berbasis proyek, (2) penguatan literasi digital siswa melalui praktik penggunaan aplikasi editing video dan platform desain digital, serta (3) pendampingan guru untuk mengintegrasikan literasi digital dalam proses pembelajaran. Tahap ini ditandai dengan transformasi ide menjadi tindakan nyata yang dapat memberi dampak secara langsung kepada siswa.

Tahap terakhir, *Destiny*, ditujukan untuk memastikan keberlanjutan program setelah kegiatan pengabdian ini selesai. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi bersama mengenai keberhasilan program, tantangan, serta rekomendasi perbaikan. Setelah itu, dilakukan pembentukan *student creative team* sebagai pengelola kegiatan literasi digital di sekolah. Tahap ini menjadi penutup sekaligus awal dari penguatan budaya literasi digital di SMA Binar Ilmu Bandung.

- 29 *Literasi Digital untuk Generasi Muda: Memperkuat Komunikasi Bahasa Inggris dan Ekspresi Kreatif Siswa SMA Binar Ilmu Bandung – Rahma Sakina, Aip Syaepul Uyun, Sabila Agnia, Dini Utami Mulyaningsih*
DOI: 10.31004/abdidas.v7i1.1300

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pelaksanaan program pengabdian masyarakat dengan pendekatan *Asset-Based Community Development* (ABCD) di SMA Binar Ilmu Bandung, telah ditemukan bahwa pendekatan ABCD terbukti sangat efektif karena memulai program dari aset yang dimiliki siswa dan sekolah, bukan dari kekurangan. Guru yang kompeten dalam pengajaran bahasa Inggris, siswa yang memiliki minat pada konten kreatif, dukungan organisasi sekolah seperti OSIS dan English Club, serta fasilitas digital sekolah menjadi titik awal berkembangnya program literasi digital. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah memiliki aset yang kuat untuk memfasilitasi proses belajar kreatif dan modern.

Pendekatan ABCD menumbuhkan rasa kepemilikan pada siswa sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam setiap tahap kegiatan. Kegiatan yang dirancang tidak bersifat top-down, tetapi kolaboratif sesuai karakter metode ABCD: discovery, dream, design, dan define.

A. Tahap Discovery: Mengidentifikasi Aset Digital dan Kreatif

Pada tahap ini, tim pengabdian mengidentifikasi aset berupa kemampuan siswa dalam editing video dan desain, fasilitas laboratorium komputer, antusiasme guru terhadap pembelajaran digital, dan budaya sekolah yang mendukung kreativitas siswa. Aset manusia disini mencakup kreativitas, kemampuan berbahasa Inggris, dan keterampilan teknologi menjadi fondasi dalam pelaksanaan kegiatan, selaras

dengan literatur ABCD yang menekankan potensi lokal sebagai modal pembangunan komunitas.



Gambar 1. Proses Identifikasi Aset

B. Tahap Dream: Memvisualisasikan Literasi Digital yang Ideal

Tahap dream dilakukan melalui diskusi dengan guru dan siswa mengenai cita-cita digital mereka: membuat video bahasa Inggris, digital storytelling, dan infografis menarik. Sesi ini mendorong motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris melalui aktivitas kreatif yang relevan dengan dunia mereka.

C. Tahap Design: Merancang Kegiatan Literasi Digital Terstruktur

Pada tahap ini dibuat rancangan kegiatan berupa pelatihan dasar digital literacy, workshop storytelling digital, pelatihan speaking berbasis konten, pembuatan proyek kreatif kelompok, sesi berbagi karya. Perancangan dilakukan bersama guru dan siswa, memastikan bahwa program sesuai kebutuhan mereka, sesuai prinsip ABCD untuk menciptakan inovasi dari kekuatan komunitas.

- 30 *Literasi Digital untuk Generasi Muda: Memperkuat Komunikasi Bahasa Inggris dan Ekspresi Kreatif Siswa SMA Binar Ilmu Bandung – Rahma Sakina, Aip Syaepul Uyun, Sabila Agnia, Dini Utami Mulyaningsih*
DOI: 10.31004/abdidas.v7i1.1300

D. Tahap Define: Mempertegas Tujuan dan Mengevaluasi Dampak

Tahap ini menjadi penentu arah keberlanjutan program. Melalui diskusi, refleksi, dan evaluasi karya, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam komunikasi bahasa Inggris, kreativitas, serta literasi digital.

Kegiatan pelatihan literasi digital dan komunikasi bahasa Inggris berbasis teknologi menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan. Siswa menunjukkan kemampuan lebih baik dalam memproduksi konten digital, seperti video kreatif dan poster interaktif.

Selain itu, program pengabdian ini dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang menggabungkan aset siswa berupa kreativitas, kemampuan editing video dan penguasaan perangkat digital. Hasil monitoring menunjukkan bahwa siswa semakin percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam format digital multimodal.



Gambar 2. Pelatihan Literasi Digital kepada Siswa SMA Binar Ilmu Bandung

Kegiatan pembuatan digital storytelling dan presentasi video yang telah dilakukan telah mendorong peningkatan kemampuan speaking siswa. Hasil asesmen menunjukkan peningkatan

rata-rata 18–22% dalam aspek fluency dan vocabulary use.

Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan keberanian untuk tampil di depan kamera atau berdiskusi dalam kelompok. Media digital memberi ruang aman bagi siswa untuk berekspresi, sehingga mengurangi kecemasan berbahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide dalam bentuk konten visual, audio, dan teks. Karya digital seperti konten kampanye literasi, dan infografis menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas yang meningkat.

Program berbasis ABCD mendorong kolaborasi yang lebih kuat antara siswa, guru, dan tim pengabdian. Kolaborasi ini menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, saling mendukung, dan produktif. Terakhir, kegiatan refleksi membantu siswa memahami pentingnya komunikasi dan ekspresi kreatif sebagai bagian dari kompetensi abad 21.

E. Penguatan Komunitas dan Keberlanjutan Program

Pendekatan ABCD membuktikan bahwa pemberdayaan aset komunitas, baik manusia maupun fasilitas, menghasilkan dampak jangka panjang. Guru berkomitmen untuk mengintegrasikan kegiatan digital storytelling dalam pembelajaran, sementara siswa menginisiasi komunitas kecil pembuat konten digital dalam bahasa Inggris. Program ini menunjukkan bahwa literasi digital dapat menjadi pintu masuk yang

ampuh untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sekaligus kreativitas siswa SMA.

Meskipun demikian, kegiatan ini tidak luput dari kendala atau tantangan yang ditemui. Beberapa kendala muncul, seperti keterbatasan perangkat pada beberapa siswa, variasi kemampuan teknologi, dan kebutuhan waktu lebih untuk editing konten. Namun semua ini teratasi melalui kerja kelompok, peminjaman perangkat, dan pendampingan intensif.

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat dengan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) di SMA Binar Ilmu Bandung menunjukkan bahwa pemanfaatan aset komunitas secara optimal dapat meningkatkan literasi digital, kemampuan komunikasi bahasa Inggris, dan kreativitas siswa. Temuan ini menguatkan konsep dasar ABCD yang menekankan bahwa setiap komunitas memiliki *kekuatan* dan *modal sosial* yang dapat dikembangkan untuk mencapai perubahan yang berkelanjutan (Kretzmann dan McKnight, 1993; Mathie dan Cunningham, 2002). Dalam konteks sekolah, aset-aset yang ditemukan guru yang kompeten, siswa yang kreatif, fasilitas digital, serta dukungan organisasi sekolah menjadi faktor kunci pendorong keberhasilan program.

Pada tahap *dream* dan *design*, siswa dan guru turut merancang kegiatan literasi digital, sehingga menghasilkan program yang kontekstual dan bermakna. Prinsip kolaboratif ini selaras dengan temuan Garcia dkk., (2020), yang menyatakan bahwa pelibatan siswa dalam perancangan pembelajaran digital meningkatkan

motivasi belajar serta memberikan ruang bagi ekspresi kreatif. Dalam kegiatan ini, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembuatan video, digital storytelling, dan konten visual lain yang relevan dengan budaya digital generasi muda. Hal ini sejalan dengan penelitian Hafner (2014), yang menunjukkan bahwa *digital multimodal composing* mampu meningkatkan keterampilan bahasa Inggris sekaligus kreativitas siswa.

Peningkatan kemampuan speaking, terutama dalam aspek fluency dan vocabulary sebesar 18–22%, mendukung temuan penelitian multimodal sebelumnya. Menurut Hsu (2020), penggunaan digital storytelling memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kelancaran berbicara, rasa percaya diri, dan kemampuan berbahasa Inggris siswa EFL. Selain itu, media digital menyediakan *low-anxiety environment* yang membantu siswa mengurangi hambatan psikologis saat berbicara, sesuai teori *affective filter* Krashen (1982). Hal ini tampak jelas ketika siswa mulai lebih percaya diri tampil di depan kamera atau berdiskusi dalam kelompok.

Pengabdian ini juga memperlihatkan bahwa integrasi literasi digital ke dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar kolaboratif yang lebih dinamis. Temuan ini mendukung penelitian Rahimi dan Yadollahi (2021), yang menyatakan bahwa *collaborative digital projects* dapat meningkatkan critical thinking, kemampuan komunikasi, dan produktivitas siswa dalam konteks EFL.

Meskipun demikian, kegiatan ini menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan variasi kemampuan teknologi siswa. Namun, penggunaan strategi pendampingan intensif, kerja kelompok, dan peminjaman fasilitas sekolah terbukti efektif dalam mengatasi hambatan. Temuan ini sejalan dengan laporan Warschauer (2011) bahwa keberhasilan literasi digital sangat dipengaruhi oleh akses teknologi sekaligus pendampingan pedagogis yang tepat.

Secara keseluruhan, program pengabdian berbasis ABCD ini menunjukkan bahwa literasi digital dapat menjadi media efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi bahasa Inggris, kreativitas, kerja kolaboratif, dan kepercayaan diri siswa. Pemanfaatan kekuatan komunitas sekolah juga memastikan bahwa inovasi yang dibangun dapat terus berkelanjutan meskipun pengabdian telah berakhir.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian berbasis Asset-Based Community Development (ABCD) di SMA Binar Ilmu Bandung membuktikan bahwa pemanfaatan aset komunitas—baik sumber daya manusia maupun fasilitas digital—secara optimal mampu meningkatkan literasi digital, kemampuan speaking bahasa Inggris (18–22%), kreativitas multimodal, motivasi, dan kepercayaan diri siswa melalui tahapan discovery, dream, design, dan define yang kolaboratif, relevan, dan berkelanjutan. Temuan ini menguatkan efektivitas digital storytelling dan multimodal composing dalam konteks EFL serta menunjukkan bahwa

literasi digital dapat menjadi pendekatan pedagogis strategis untuk menumbuhkan kompetensi abad ke-21 dengan atmosfer belajar yang rendah kecemasan. Namun, keterbatasan perangkat dan variasi kemampuan teknologi masih menjadi tantangan sehingga diperlukan penguatan fasilitas melalui kemitraan eksternal, peningkatan kapasitas guru di bidang teknologi pendidikan, pelatihan lanjutan produksi konten digital kreatif, serta fasilitasi komunitas siswa seperti klub literasi digital agar keberlanjutan program terjaga dan berdampak pada terbentuknya budaya sekolah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan pembelajaran multimodal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didukung oleh Universitas Ma'soem. Kami berterima kasih kepada rekan-rekan kami dari universitas, khususnya program studi Pendidikan Bahasa Inggris yang telah memberikan wawasan dan keahlian yang sangat membantu penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Garcia, A., Stornaiuolo, A., & Albers, P. (2020). Digital literacies and the construction of meaning in participatory learning environments. *Journal of Literacy Research*, 52(3), 275–296.
- Hsu, H. C. (2020). The effects of digital storytelling on English-speaking performance and anxiety. *Computer Assisted Language Learning*, 33(8), 903–928.
- Krashen, S. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.

- 33 *Literasi Digital untuk Generasi Muda: Memperkuat Komunikasi Bahasa Inggris dan Ekspresi Kreatif Siswa SMA Binar Ilmu Bandung – Rahma Sakina, Aip Syaepul Uyun, Sabila Agnia, Dini Utami Mulyaningsih*
DOI: 10.31004/abdidas.v7i1.1300

Kretzmann, J., & McKnight, J. (1993). *Building communities from the inside out: A path toward finding and mobilizing a community's assets.* ACTA Publications.
https://nvcnetwork.org/wp/wp-content/uploads/2018/07/Building_Communities_from_the_Inside_Out.doc

Makassar, N., & Habibah, S. M. (2024). Building digital civility of Indonesian net citizens from a digital citizenship perspective. *Deleted Journal*, 2(2), 79–86.
<https://doi.org/10.61126/dtcs.v2i2.30>

Mathie, A., & Cunningham, G. (2002). *From clients to citizens: Asset-based community development as a strategy for community-driven development.* Coady International Institute, St. Francis Xavier University.
<https://dspace.library.uvic.ca/items/046c7a5f-4a32-4c10-a761-53c57fb5aa7e>

Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Indeks literasi digital remaja di Indonesia (Digital literacy index of teenagers in Indonesia). *Jurnal Pekommas*, 5(2), 215–223.

Nurhayati, S., & Falah, A. M. N. (2020). Implementasi workshop literasi digital dalam membangun keberdayaan ekonomi masyarakat. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(3), 348–359.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2457>

Paul, C. M. (2005). *Encyclopedia of information science and technology.* Idea Group Publishing.
<https://doi.org/10.5860/choice.43-0002>

Rahimi, M., & Yadollahi, S. (2021). The impact of collaborative digital projects on EFL learners' communication and critical thinking skills. *Language Learning & Technology*, 25(2), 97–115.

Sakina, R., & Mareta, F. (2025). Education on the importance of literacy and a reading culture for Golden Indonesia 2045 for MTS Asy-Syifa students. *Consen: Indonesian Journal of Community Services and Engagement*, 5(1), 112–119.

Setiadi, D., Nurhayati, S., Ansori., Zubaidi, M., & Amir, R. (2023). Youth's digital literacy in

the context of community empowerment in an emerging society 5.0. *Society*, 11(1), 1–12.

Warschauer, M. (2011). *Learning in the cloud: Digital media and language learning.* Cambridge University Press.