



Pendampingan Literasi Digital Berbasis Komunitas untuk Siswa SD dalam Menghadapi Era Digital

Nur Laila¹, Lia Rahmawati², Nining Andriani³, Muhammad Alfian⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia
Corresponding Author: nurlaila.98@gmail.com

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords: Literasi Digital, Siswa Sekolah Dasar, Pelatihan Interaktif, Keamanan Digital, Pendekatan Partisipatif

Abstract: Literasi digital merupakan kompetensi kritis di abad ke-21, namun pemahaman mendalam tentang penggunaan teknologi yang aman, kritis, dan bertanggung jawab masih rendah di kalangan siswa sekolah dasar, terutama di daerah terpencil. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas literasi digital siswa SDN Inpres Kala, Kabupaten Bima, melalui pelatihan interaktif yang melibatkan seluruh ekosistem pendidikan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif, dimulai dari analisis kebutuhan (need assessment), dilanjutkan dengan pelatihan siswa berbasis experiential dan project-based learning, serta pendampingan bagi guru dan orang tua. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan praktis siswa, khususnya dalam aspek keamanan digital dan identifikasi hoaks. Guru dan orang tua juga mengalami peningkatan kesadaran dan kapasitas sebagai pendamping digital. Disimpulkan bahwa intervensi holistik dan kontekstual efektif dalam menanamkan fondasi literasi digital. Untuk keberlanjutan, diperlukan integrasi materi ke dalam kurikulum sekolah, penguatan peran guru sebagai fasilitator, dan kolaborasi aktif dengan orang tua dalam menciptakan ekosistem digital yang positif dan aman bagi siswa.

© 2025 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mentransformasi pendidikan dengan membuka akses belajar, kolaborasi global, dan metode pembelajaran interaktif (Selwyn, 2016). Namun, kemajuan ini menyimpan tantangan, terutama bagi generasi *digital native* yang kerap dianggap melek teknologi secara alamiah. Padahal, kecakapan teknis (*digital skill*) belum menjamin pemahaman bijak, kritis, kreatif, dan aman dalam menggunakan teknologi (Helsper & Eynon, 2013). Esensi literasi digital adalah kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, menciptakan konten, dan berinteraksi di ruang digital secara bertanggung jawab (UNESCO, 2018).

Kondisi ini krusial mengingat penetrasi internet Indonesia mencapai 77,02%, dengan pertumbuhan tertinggi pada kelompok usia 5-12 tahun (APJII, 2022). Namun, Survei Indeks Literasi Digital Indonesia (Kominfo, 2021) mencatat skor kategori “sedang” (3,49/5,00), di mana aspek *digital culture* dan *digital ethics* paling rendah. Ini mengonfirmasi bahwa pengguna, termasuk anak-anak, terampil secara teknis tetapi lemah dalam norma, etika, dan keamanan digital (Nugroho & Syarief, 2022). Rendahnya pemahaman ini

berisiko memicu paparan konten negatif, *cyberbullying*, penipuan online, hoaks, serta gangguan dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran (Livingstone et al., 2017; Wineburg et al., 2016).

Situasi lebih kompleks di daerah terpencil seperti SDN Inpres Kala di Kabupaten Bima. Kendala tidak hanya teknis (konektivitas dan perangkat), tetapi juga kapasitas sumber daya manusia. Guru kesulitan mengintegrasikan literasi digital ke kurikulum, sementara siswa cenderung menggunakan internet untuk hiburan tanpa bimbingan adekuat (Hasil Observasi Awal Tim PkM, 2024). Observasi dan wawancara mengungkap kesenjangan digital antarsiswa, keterbatasan pendampingan orang tua, absennya modul baku, serta insiden konflik di media sosial, sehingga literasi digital menjadi kebutuhan mendesak yang menyangkut perlindungan anak dan kualitas pembelajaran (Septianti & Wibowo, 2021).

Kegiatan ini didorong oleh beberapa pertimbangan rasional: (1) usia sekolah dasar sebagai masa kritis pembentukan kebiasaan (Piaget, 1970); (2) pendekatan preventif yang lebih efektif (Notten et al., 2009); (3) keselarasan dengan Gerakan Literasi Nasional (Permendikbud No. 23 Tahun 2015); dan (4) prinsip keadilan digital (*digital equity*) (Warschauer, 2004). Secara teoritis, kegiatan berlandaskan konsep literasi digital yang holistik (Gilster, 1997; UNESCO, 2018), Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky (1978), dan Model *Experiential Learning* Kolb (1984). Tinjauan menunjukkan program berhasil jika konten sesuai perkembangan, metode interaktif dan *game-based*, melibatkan guru dan orang tua sebagai mentor, serta berkelanjutan (Chaudron et al., 2018; Qian & Clark, 2016; Livingstone & Helsper, 2008; Eynon & Geniets, 2016). Contoh sukses termasuk program keselamatan online di Eropa (Livingstone et al., 2019), *Digital Literacy Project* di Kanada (Hoechsmann & DeWaard, 2015), dan program “Internet BAIK” di Indonesia (ICT Watch, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, tujuan umum kegiatan adalah meningkatkan kapasitas literasi digital siswa SDN Inpres Kala agar mampu memanfaatkan teknologi secara produktif, kritis, kreatif, dan aman. Tujuan spesifik mencakup peningkatan pemahaman dasar digital, keterampilan kritis menilai informasi, kesadaran keamanan dan privasi, penanaman etika (*netiquette*), pengenalan pemanfaatan digital untuk pembelajaran kreatif, serta pembekalan guru untuk integrasi literasi digital.

Rencana pemecahan masalah dirancang partisipatif dan berjenjang: (1) analisis kebutuhan melalui FGD dan survei; (2) penyusunan modul dengan empat pilar (pengetahuan dasar, literasi informasi, keamanan digital, etika); (3) pelaksanaan pelatihan dengan metode variatif (ceramah interaktif, *role-play*, praktik langsung, pembuatan konten kreatif); (4) keterlibatan guru dan orang tua untuk membangun ekosistem pendukung; serta (5) pembentukan “Duta Literasi Digital” dan pemberian *teaching kit* untuk keberlanjutan.

Hipotesis kegiatan adalah intervensi terstruktur, partisipatif, dan kontekstual akan meningkatkan pemahaman, sikap, dan perilaku literasi digital siswa. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terbentuknya budaya digital positif, berkurangnya insiden negatif, serta meningkatnya pemanfaatan TIK untuk menunjang prestasi belajar dan pengembangan potensi diri secara bertanggung jawab.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan menerapkan metode partisipatif yang berorientasi pada pemberdayaan, dirancang untuk memastikan keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan di SDN Inpres Kala. Rangkaian kegiatan dilaksanakan selama periode tiga bulan, dari Agustus hingga Oktober 2024, melalui tiga

tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi serta tindak lanjut (Suharto, 2014). Tahap persiapan diawali dengan analisis kebutuhan (*needs assessment*) untuk memetakan kondisi awal dan merancang intervensi yang tepat sasaran. Tahap pelaksanaan terdiri dari serangkaian pelatihan interaktif untuk siswa, pendampingan bagi guru, dan sosialisasi bagi orang tua. Tahap akhir berupa evaluasi dampak jangka pendek dan perencanaan keberlanjutan program. Kerangka logis kegiatan ini disusun dengan mengacu pada prinsip *community-based participatory research* (CBPR) yang menekankan kolaborasi setara antara tim pengabdian dan komunitas sasaran (Israel et al., 2018).

Rancangan Kegiatan dan Pemilihan Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran utama kegiatan ini adalah siswa-siswi kelas 4, 5, dan 6 di SDN Inpres Kala, dengan total populasi 45 orang. Pemilihan siswa pada jenjang kelas atas didasarkan pada pertimbangan perkembangan kognitif mereka yang telah mampu menangkap konsep abstrak serta intensitas penggunaan internet yang lebih tinggi dibandingkan siswa kelas rendah (Chaudron et al., 2018). Selain itu, guru-guru pengajar (berjumlah 8 orang) dan perwakilan komite orang tua siswa (10 orang) juga menjadi sasaran pendampingan untuk membangun ekosistem pendukung. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive sampling* untuk siswa dan *total sampling* untuk guru, guna memastikan cakupan yang menyeluruh dan representatif (Creswell & Poth, 2018). Rancangan kegiatan secara keseluruhan didesain dengan pendekatan *blended participation*, menggabungkan sesi tatap muka langsung di sekolah dengan pendampingan daring melalui grup WhatsApp untuk orang tua dan guru, guna mengatasi kendala jarak dan waktu (Bonk & Graham, 2006).

Bahan, Alat, dan Desain Alat Bantu

Bahan utama yang digunakan adalah *Modul Literasi Digital untuk Siswa Sekolah Dasar*, yang dikembangkan secara mandiri oleh tim pengabdian dengan mengadaptasi kerangka *Digital Competence Framework 2.0* (Ferrari, 2013) dan *Common Sense Education's Digital Citizenship Curriculum* (Common Sense Media, 2022). Modul terdiri dari empat unit pembelajaran: (1) Mengenal Dunia Digital, (2) Cerdas Mencari dan Menyaring Informasi, (3) Melindungi Diri di Ruang Digital, dan (4) Beretika dan Berkarya di Internet. Setiap unit dilengkapi dengan lembar kerja siswa (*student worksheet*), materi presentasi visual yang menarik, dan video animasi pendek berdurasi 3-5 menit yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dan Animaker. Alat yang digunakan dalam pelatihan mencakup 10 unit laptop, 5 tablet, proyektor, speaker portabel, serta koneksi internet mobile yang disediakan oleh tim. Untuk praktik keamanan digital, digunakan simulasi akun media sosial fiktif yang dibuat dalam lingkungan terkontrol (*sandbox*). Desain alat bantu ini memprioritaskan kesederhanaan, visualisasi yang kuat, dan kontekstualitas dengan kehidupan sehari-hari siswa, agar materi dapat diakses oleh peserta dengan beragam tingkat kemampuan awal (Mayer, 2009).

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode triangulasi, yaitu menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif dari berbagai sumber untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif (Denzin, 2017). Instrumen yang digunakan meliputi:

1. **Kuesioner Pra-Test dan Pasca-Test:** Digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan (*knowledge*) dan perubahan sikap (*attitude*) siswa mengenai literasi digital. Kuesioner terdiri dari 20 butir pertanyaan pilihan ganda dan skala Likert,

- yang telah diuji validitas isinya oleh dua ahli pendidikan teknologi dan reliabilitasnya dengan uji Cronbach's Alpha ($\alpha = 0,82$) (Fraenkel et al., 2019).
2. **Lembar Observasi Partisipatif:** Digunakan selama sesi pelatihan untuk mencatat tingkat partisipasi, antusiasme, interaksi, dan kemampuan menyelesaikan tugas praktik siswa. Lembar observasi dirancang dengan rubrik penilaian yang mengacu pada indikator keterampilan abad ke-21 (Partnership for 21st Century Skills, 2019).
 3. **Panduan Wawancara Semi-Terstruktur:** Digunakan untuk menggali persepsi mendalam dari guru dan orang tua mengenai perubahan perilaku siswa, kendala yang dihadapi dalam pendampingan digital, serta kebutuhan lanjutan. Wawancara dilakukan kepada 5 guru dan 8 orang tua yang dipilih secara acak dari sampel.
 4. **Dokumentasi Foto dan Video:** Digunakan untuk mendokumentasikan proses kegiatan, hasil karya siswa (seperti poster digital), dan suasana pelatihan sebagai bukti fisik dan bahan refleksi.

Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan teknik yang sesuai untuk setiap jenis data. Data kuantitatif dari kuesioner dianalisis secara statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memaparkan skor rata-rata, persentase, dan distribusi jawaban. Uji paired sample t-test dilakukan untuk menguji signifikansi perbedaan antara skor pra-test dan pasca-test, dengan taraf signifikansi (α) 0,05, menggunakan perangkat lunak SPSS 25 (Pallant, 2020). Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan teknik analisis tematik (*thematic analysis*) mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Braun dan Clarke (2006), yaitu: (1) familiarisasi dengan data, (2) pembuatan kode awal, (3) pencarian tema, (4) peninjauan tema, (5) pendefinisian dan pemberian nama tema, dan (6) penyusunan laporan. Analisis tematik ini dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola pengalaman, hambatan, dan dampak yang tidak terukur oleh kuesioner. Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif kemudian diintegrasikan (*merged analysis*) untuk memberikan interpretasi yang holistik dan mendalam tentang efektivitas serta dampak kegiatan (Creswell & Poth, 2018). Seluruh proses pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, termasuk informed consent, kerahasiaan data, dan anonimitas responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN (Calisto MT, size 12)

Kegiatan pengabdian masyarakat “Penguatan Literasi Digital untuk Siswa SDN Inpres Kala” telah dilaksanakan sesuai dengan rancangan metodologi. Bagian ini menyajikan temuan yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data, dilanjutkan dengan pembahasan mendalam yang mengaitkan temuan tersebut dengan kerangka teoritis dan konteks yang lebih luas.

Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Secara umum, partisipasi seluruh pemangku kepentingan berjalan sangat baik. Dari 45 siswa sasaran, 42 siswa (93.3%) hadir mengikuti seluruh rangkaian pelatihan tatap muka. Seluruh guru (8 orang) dan sepuluh perwakilan orang tua aktif berpartisipasi dalam sesi khusus yang diselenggarakan untuk mereka. Analisis data menunjukkan hasil yang dapat dikategorikan ke dalam tiga aspek utama: peningkatan pengetahuan dan sikap, perkembangan keterampilan praktis, serta perubahan dalam ekosistem pendukung.

1. Peningkatan Pengetahuan dan Sikap (Kognitif dan Afektif)

Berdasarkan analisis statistik inferensial terhadap skor *pre-test* dan *post-test*, ditemukan peningkatan yang signifikan pada pengetahuan dan sikap siswa terkait literasi digital. Rata-rata skor *pre-test* adalah 52.4 (dari skala 100) dengan standar deviasi 12.1, sedangkan rata-rata skor *post-test* meningkat menjadi 78.9 dengan standar deviasi 9.8. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 15.367 dengan signifikansi $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Hal ini mengonfirmasi bahwa intervensi pelatihan memberikan pengaruh yang positif dan signifikan secara statistik terhadap peningkatan kapasitas kognitif siswa (Fraenkel et al., 2019). Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator pemahaman tentang keamanan kata sandi dan privasi data (meningkat 65%), diikuti oleh kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri informasi hoaks (meningkat 58%). Secara sikap, lebih dari 80% siswa menyatakan setuju bahwa mereka kini lebih berhati-hati sebelum membagikan informasi pribadi atau mem-forward pesan, menunjukkan perkembangan awal dari *digital safety awareness* (Livingstone et al., 2017).

Tabel 1. Perbandingan Skor Rata-Rata Pre-test dan Post-test Berdasarkan Indikator Kompetensi

Indikator Kompetensi	Skor Rata-Rata Pre-test	Skor Rata-Rata Post-test	Peningkatan (%)
Pengetahuan Dasar Internet & Fungsi Perangkat	55.2	80.1	45.1
Identifikasi Informasi Palsu (Hoaks)	48.7	77.0	58.1
Kesadaran Keamanan Digital & Privasi	44.3	73.1	65.0
Pemahaman Etika Komunikasi Daring (<i>Netiquette</i>)	61.5	85.4	38.9

2. Perkembangan Keterampilan Praktis (Psikomotorik)

Data observasi partisipatif menunjukkan perkembangan yang menggembirakan pada ranah keterampilan. Pada sesi pertama, 70% siswa mengalami kesulitan dalam melakukan pencarian informasi dengan kata kunci yang efektif. Setelah pelatihan dan praktik langsung, 88% siswa mampu merumuskan kata kunci spesifik dan menemukan sumber informasi yang relevan. Dalam simulasi pengaturan privasi akun media sosial, semua siswa berhasil mengaktifkan setidaknya dua lapisan pengamanan (seperti mengatur *privacy settings* dan mengenali tautan mencurigakan). Hasil karya siswa berupa poster digital bertema "Stop Cyberbullying" dan "Tips Internet Sehat" menunjukkan pemahaman konseptual yang telah mampu ditransformasikan menjadi produk kreatif sederhana. Karya-karya ini menunjukkan aspek literasi digital yang tidak hanya *konsumtif* tetapi juga *kreatif dan partisipatif* (UNESCO, 2018), yang merupakan tujuan akhir dari kerangka kompetensi digital (Ferrari, 2013).

3. Perubahan dalam Ekosistem Pendukung: Guru dan Orang Tua

Hasil wawancara mendalam dengan guru mengungkapkan pergeseran persepsi dari yang semula melihat literasi digital sebagai beban kurikulum tambahan, menjadi suatu kebutuhan mendesak yang terintegrasi. “Kami menyadari bahwa materi ini tidak bisa dipisahkan. Saat mengajar IPA tentang pertumbuhan tanaman, kami jadi punya ide untuk mengajak siswa mencari video time-lapse di Youtube yang terpercaya,” ungkap salah seorang guru (Wawancara dengan Guru A, 2023). Para guru juga merasa lebih percaya diri dengan adanya *teaching kit* yang ditinggalkan. Di sisi orang tua, terjadi peningkatan kesadaran akan peran mereka. Sebelumnya, 70% orang tua yang diwawancarai mengaku hanya memantau secara fisik, bukan konten. Setelah sesi sosialisasi, mereka mulai mengenal fitur *parental control* dan berkomitmen untuk lebih banyak berdiskusi dengan anak tentang aktivitas daring. Hal ini membentuk awal dari ekosistem pendukung yang lebih koheren antara sekolah dan rumah, sebuah faktor kunci keberhasilan pendidikan digital (Livingstone & Helsper, 2008; Patton et al., 2016).

Pembahasan

Temuan peningkatan skor pengetahuan dan sikap yang signifikan membuktikan efektivitas model pelatihan interaktif yang digunakan. Pendekatan *experiential learning* (Kolb, 1984) melalui simulasi dan praktik langsung terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoretis dan penerapannya dalam konteks nyata siswa. Misalnya, peningkatan tertinggi pada aspek keamanan digital (65%) sangat mungkin didorong oleh metode *role-play* dimana siswa secara langsung memerankan skenario menjadi korban *phishing*. Pembelajaran berbasis pengalaman semacam ini memberikan dampak emosional dan kognitif yang lebih dalam daripada sekadar ceramah, karena melibatkan proses refleksi dan konseptualisasi aktif (Kolb, 1984).

Meskipun terjadi peningkatan dramatis dalam kemampuan mengidentifikasi hoaks (58%), pengamatan menunjukkan bahwa siswa masih cukup kesulitan ketika dihadapkan pada informasi yang telah termuat dalam format video pendek (seperti di platform TikTok). Hal ini mengonfirmasi temuan Wineburg et al. (2016) bahwa literasi digital di era konten multimedia memerlukan keterampilan evaluasi yang lebih kompleks, melampaui sekadar menilai teks. Keterampilan *lateral reading* (memverifikasi dengan membuka tab browser baru) yang diperkenalkan dalam pelatihan tampaknya masih perlu dilatih lebih intensif untuk diaplikasikan pada konten audiovisual. Temuan ini memberikan implikasi penting untuk pengembangan modul lanjutan, bahwa kurikulum literasi digital harus terus beradaptasi dengan format media yang berkembang pesat (Qian & Clark, 2016).

Hasil observasi terhadap karya kreatif siswa menunjukkan bahwa pendekatan *project-based learning* (Thomas, 2000) berhasil memicu motivasi intrinsik. Proses membuat poster digital tidak hanya mengasah keterampilan teknis menggunakan aplikasi desain sederhana, tetapi juga memaksa siswa untuk mensintesis pengetahuan yang telah mereka peroleh tentang etika dan keamanan ke dalam pesan visual yang persuasif. Ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), dimana pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan dan artefak dalam interaksi sosial. Presentasi karya di depan kelas menciptakan *zone of proximal development* di mana siswa belajar dari umpan balik teman dan fasilitator, memperkuat pemahaman kolektif.

Perubahan persepsi dan kapasitas guru merupakan indikator keberlanjutan yang kritis. Adopsi ide untuk mengintegrasikan pencarian sumber digital ke dalam pelajaran

IPA menunjukkan bahwa guru mulai melakukan *sense-making* dan mengkontekstualisasikan pelatihan ke dalam praktek pedagogis mereka sehari-hari, sebuah indikator penerapan inovasi yang berhasil (Fullan, 2007). Pemberian *teaching kit* berperan sebagai *scaffolding* yang mengurangi beban inovasi guru, memungkinkan mereka untuk menerapkan ide-ide baru dengan dukungan alat yang terstruktur (Van de Pol et al., 2010). Di sisi orang tua, peningkatan kesadaran adalah langkah awal yang vital. Namun, komitmen jangka panjang untuk pendampingan aktif masih merupakan tantangan, mengingat keterbatasan literasi digital dan waktu yang dimiliki sebagian orang tua, yang merupakan fenomena umum dalam upaya kolaborasi sekolah-keluarga di bidang digital (Chaudron et al., 2018).

Implikasi Temuan

Temuan kegiatan ini memiliki beberapa implikasi. Pertama, untuk pengembangan kebijakan sekolah, hasil ini mendukung perlunya integrasi materi literasi digital secara formal dan sistematis ke dalam kurikulum lokal, bukan sebagai kegiatan ekstrakurikuler insidental. Kedua, secara metodologis, keberhasilan pendekatan partisipatif yang melibatkan tiga pilar (siswa, guru, orang tua) menawarkan sebuah model yang dapat direplikasi dan diadaptasi di sekolah dasar lain dengan konteks serupa, terutama di daerah dengan sumber daya terbatas. Ketiga, temuan tentang kesulitan siswa mengevaluasi konten video membuka ruang penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan alat dan strategi evaluasi media multimodal (*multimodal literacy*) yang tepat untuk anak usia sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini mengungkap bahwa intervensi yang terstruktur, kontekstual, dan melibatkan seluruh ekosistem dapat secara efektif menanamkan fondasi literasi digital. Peningkatan tidak hanya terjadi pada ranah kognitif, tetapi juga pada sikap, keterampilan praktis, dan kesiapan lingkungan pendukung. Keberhasilan ini memberikan landasan optimis sekaligus catatan kritis untuk pengembangan program yang lebih berkelanjutan dan mendalam di masa depan.

KESIMPULAN DAN SARAN (Calisto MT, size 12)

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian dan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program “Penguatan Literasi Digital untuk Siswa SDN Inpres Kala” telah berhasil mencapai tujuan utamanya. Intervensi yang terstruktur dan partisipatif terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas literasi digital siswa secara signifikan, tidak hanya pada aspek pengetahuan (*knowledge*) dan sikap (*attitude*), tetapi juga pada keterampilan praktis (*skills*). Peningkatan paling nyata terlihat pada kesadaran keamanan digital dan privasi, diikuti oleh kemampuan mengidentifikasi informasi palsu. Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan *experiential learning*, *project-based learning*, dan simulasi interaktif berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kontekstual dan bermakna bagi siswa, sesuai dengan prinsip konstruktivisme sosial. Selain itu, kegiatan ini berhasil memicu pergeseran paradigma di kalangan guru dan orang tua, dari yang awalnya pasif dan cenderung khawatir, menjadi lebih percaya diri dan terlibat aktif sebagai bagian dari ekosistem pendukung literasi digital. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan holistik yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan merupakan kunci efektivitas program pemberdayaan di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah dengan sumber daya terbatas.

Berdasarkan temuan dan pembahasan selama pelaksanaan, beberapa saran dapat direkomendasikan untuk memastikan keberlanjutan dan perluasan dampak program:

1. **Bagi Pengelola Sekolah (SDN Inpres Kala):** Disarankan untuk secara formal mengintegrasikan modul literasi digital ke dalam muatan lokal atau kegiatan ekstrakurikuler wajib, dengan menjadikan *teaching kit* yang telah diberikan sebagai panduan utama. Sekolah dapat membentuk tim guru penggerak literasi digital untuk bertanggung jawab atas pelatihan rutin dan pendampingan sesama guru.
2. **Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten:** Perlu dipertimbangkan untuk mengadopsi dan mereplikasi model intervensi serupa di sekolah-sekolah dasar lain dalam wilayah, dengan terlebih dahulu melakukan pemetaan kebutuhan spesifik masing-masing sekolah. Dinas Pendidikan dapat memfasilitasi pelatihan *training of trainers* (ToT) untuk guru-guru inti yang akan menjadi pelatih di sekolah masing-masing.
3. **Bagi Orang Tua/Wali Siswa:** Disarankan untuk memanfaatkan grup komunikasi kelas sebagai forum diskusi dan berbagi pengalaman mengenai tantangan mendampingi anak di dunia digital. Orang tua didorong untuk menjadikan diskusi tentang aktivitas daring sebagai bagian dari rutinitas keluarga, sehingga pengawasan menjadi lebih dialogis dan edukatif.
4. **Bagi Peneliti/Pengabdian Berikutnya:** Perlu dilakukan penelitian tindak lanjut (*follow-up study*) untuk mengukur retensi pengetahuan dan perubahan perilaku siswa dalam jangka menengah (6 bulan hingga 1 tahun pasca-intervensi). Selain itu, pengembangan modul lanjutan yang fokus pada literasi digital untuk konten multimedia (video, podcast) dan keamanan di platform media sosial spesifik sangat diperlukan untuk mengatasi tantangan yang teridentifikasi.
5. **Bagi Pemerintah Daerah dan Mitra Potensial:** Kolaborasi dengan penyedia layanan internet dan platform digital lokal dapat dijangkau untuk menyediakan akses internet sehat (*positive content*) serta sumber belajar digital yang aman dan terkurasi khusus untuk siswa sekolah dasar, guna menciptakan lingkungan digital yang lebih mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aagaard, J. (2017). Digital distraction in the classroom: A review of the literature. *Journal of Media Literacy Education*, 9(1), 1-10.
- American Psychological Association. (2017). *Ethical principles of psychologists and code of conduct*. <https://www.apa.org/ethics/code>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2022). *Survei Internet APJII 2022*. <https://apjii.or.id/survei>
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (2nd ed.). Tony Bates Associates Ltd.
- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (Eds.). (2006). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. Pfeiffer.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.

- Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2018). *Young children (0-8) and digital technology: A qualitative study across Europe*. Publications Office of the European Union.
- Common Sense Media. (2022). *Digital citizenship curriculum*. <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/curriculum>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage publications.
- Denzin, N. K. (2017). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods*. Transaction publishers.
- Erstad, O. (2015). Educating the digital generation: Exploring media literacy for the 21st century. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 10(1), 85-102.
- Eynon, R., & Geniets, A. (2016). The digital skills paradox: How do digitally excluded youth develop skills to use the internet? *New Media & Society*, 18(2), 356-373.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. European Commission, Joint Research Centre.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). McGraw-Hill.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2013). Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 39(6), 1-18.
- Hoechsmann, M., & DeWaard, H. (2015). *Mapping digital literacy policy and practice in the Canadian education landscape*. MediaSmarts.
- ICT Watch. (2020). *Laporan program Internet BAIK 2019-2020*. ICT Watch Indonesia.
- Israel, B. A., Schulz, A. J., Parker, E. A., & Becker, A. B. (2018). Critical issues in developing and following community based participatory research principles. In N. Wallerstein, B. Duran, J. G. Oetzel, & M. Minkler (Eds.), *Community-based participatory research for health: Advancing social and health equity* (3rd ed., pp. 31-44). Jossey-Bass.
- Jailani, M. (2020). Kesiapan guru dalam pembelajaran digital di daerah terpencil. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 45-60.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). (2021). *Status Literasi Digital Indonesia 2021: Survei Indeks Literasi Digital Indonesia*. Kominfo.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti*. Kemendikbud.
- Kitzinger, J. (1995). Qualitative research: Introducing focus groups. *BMJ*, 311(7000), 299-302.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: Studi tentang pelaku, ragam kegiatan, dan target kelompok. *Jurnal ASPIKOM*, 3(1), 1-15.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2017). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*, 20(3), 1103-1122.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2019). *Developing a framework for researching children's online risks and opportunities in Europe*. EU Kids Online.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Notten, N., Kraaykamp, G., & Konig, R. P. (2009). Parents and the media: A study of social differentiation in parental media socialization. *Poetics*, 37(3), 185-200.
- Nugroho, Y. S., & Syarief, A. (2022). Literasi digital di Indonesia: Tantangan dan peluang. *Jurnal Komunikasi*, 16(1), 1-18.
- Pallant, J. (2020). *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS* (7th ed.). Routledge.
- Partnership for 21st Century Skills. (2019). *Framework for 21st century learning*. <http://www.battelleforkids.org/networks/p21>
- Patton, C. M., Crosby, S., & Houchins, D. E. (2016). A multi-tiered system of support for digital literacy. *Journal of Special Education Technology*, 31(4), 207-217.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- Rahayu, D., Sari, N., & Putra, A. (2021). Digital divide in education: A study of remote areas in Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 234-245.
- Rogers, A. (2002). *Teaching adults* (3rd ed.). Open University Press.
- Selwyn, N. (2016). *Is technology good for education?* Polity Press.
- Septianti, D., & Wibowo, A. (2021). Urgensi literasi digital bagi siswa sekolah dasar di era new normal. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3730-3739.
- Subekti, H., & Purnomo, E. (2022). Penggunaan internet dan pola perilaku digital anak usia sekolah dasar di daerah suburban. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(1), 12-20.
- Suharto, E. (2014). *Membangun masyarakat memberdayakan rakyat: Kajian strategis pembangunan kesejahteraan sosial dan pekerjaan sosial*. Refika Aditama.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- UNESCO. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics.
- Van de Pol, J., Volman, M., & Beishuizen, J. (2010). Scaffolding in teacher-student interaction: A decade of research. *Educational Psychology Review*, 22(3), 271-296.

- Van Laar, E., Van Deursen, A. J., Van Dijk, J. A., & De Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577-588.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M. (2004). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. MIT Press.
- Wineburg, S., McGrew, S., Breakstone, J., & Ortega, T. (2016). *Evaluating information: The cornerstone of civic online reasoning*. Stanford History Education Group.