

## Pendampingan Literasi Digital Bertanggung Jawab bagi Siswa Sekolah Dasar

Leny Julia Lingga<sup>1\*</sup>, Febrina Dafit<sup>2</sup>, Purba Andy Wijaya<sup>3</sup>, Elpri Dartta Putra<sup>4</sup>, Laili Rahmi<sup>5</sup>, Egi Primanda<sup>6</sup>, Tika Annisa Maharani<sup>7</sup>

<sup>1,2,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, <sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Akuntansi, <sup>6,7</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Jl. Kaharuddin Nst No.113, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau

E-mail: [lenyjulialingga89@edu.uir.ac.id](mailto:lenyjulialingga89@edu.uir.ac.id)

\* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.4862>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 15 Mar 2026

Revised: 25 Mar 2026

Accepted: 05 April 2026

#### Kata Kunci:

Literasi Digital,  
Pendidikan Karakter  
Bertanggung Jawab,  
Sekolah Dasar

#### Keywords:

Digital Literacy,  
Responsible Character  
Education, Elementary  
School

### ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital memengaruhi pola belajar dan perilaku siswa SD, sehingga perlu penguatan literasi digital yang tidak hanya teknis, tetapi juga berbasis nilai karakter dan keislaman. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi digital bertanggung jawab pada siswa SDIT Bunayya Pekanbaru melalui pelatihan terstruktur dan partisipatif dengan pendekatan deskriptif-partisipatif pada siswa kelas IV–VI. Kegiatan dilaksanakan 27 Mei 2025 melalui sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan-evaluasi, dan perencanaan keberlanjutan. Materi meliputi privasi dan keamanan data, etika komunikasi digital, kemampuan membedakan hoaks dan fakta, serta integrasi nilai karakter dan keislaman. Data diperoleh dari pre-test dan post-test, observasi, refleksi siswa, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek: privasi (42%→78%), etika (45%→80%), literasi hoaks (40%→76%), dan integrasi nilai (48%→82%), seluruhnya melampaui target minimal 70%. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis pengalaman langsung, media interaktif, dan nilai keislaman efektif meningkatkan pemahaman, sikap, dan kesadaran siswa dalam menggunakan media digital secara aman dan bertanggung jawab.

*The development of digital technology influences the learning patterns and behavior of elementary school students, so it is necessary to strengthen digital literacy that is not only technical, but also based on character and Islamic values. This community service aims to improve responsible digital literacy in SDIT Bunayya Pekanbaru students through structured and participatory training with a descriptive-participatory approach in grades IV–VI. The activity was carried out on May 27, 2025 through socialization, training, technology application, mentoring-evaluation, and sustainability planning. The material includes data privacy and security, digital communication ethics, the ability to distinguish hoaxes from facts, and the integration of character and Islamic values. Data were obtained from pre-tests and post-tests, observations, student reflections, and documentation. The results showed an increase in all aspects: privacy (42%→78%), ethics (45%→80%), hoax literacy (40%→76%), and value integration (48%→82%), all exceeding the minimum target of 70%. These findings confirm that hands-on experience-based training, interactive media, and Islamic values effectively improve students' understanding, attitudes, and awareness in using digital media safely and responsibly.*



This is an open access article under the CC–BY-SA license.



**How to Cite:** Leny Julia Lingga, et al (2026). Pendampingan Literasi Digital Bertanggung Jawab bagi Siswa Sekolah Dasar, 4(4) 23925-23935. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.4862>

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan anak-anak usia sekolah dasar. Akses terhadap gawai dan internet kini menjadi bagian dari

keseharian siswa, baik untuk kebutuhan pembelajaran maupun hiburan. Kondisi ini memberikan peluang besar bagi peningkatan kualitas pembelajaran, namun di sisi lain juga menghadirkan tantangan serius terkait kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Tanpa pendampingan yang tepat, penggunaan teknologi digital berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, mulai dari paparan konten negatif hingga rendahnya etika berinteraksi di ruang digital (Idhan et al., 2025; Nimah et al., 2025).

Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kesadaran etis, serta tanggung jawab sosial dalam memanfaatkan media digital. Penelitian menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital pada anak dapat berdampak pada perilaku daring yang tidak sehat, seperti mudah mempercayai informasi palsu, kurangnya kesadaran menjaga privasi data pribadi, serta munculnya praktik komunikasi yang tidak santun di media sosial (UNESCO, 2021; Karaman et al., 2020). Oleh karena itu, penguatan literasi digital sejak jenjang sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak dalam konteks pendidikan abad ke-21 (Apriliyana, 2025; Siregar et al., 2025).

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Bunayya Pekanbaru merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang memiliki komitmen kuat terhadap pembentukan karakter siswa berbasis nilai keislaman, iman, dan takwa. Sekolah ini telah mengintegrasikan Kurikulum Merdeka dengan kurikulum khas Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT), serta didukung oleh lingkungan keluarga siswa yang relatif melek teknologi. Namun demikian, hasil diskusi awal dan observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah terbiasa menggunakan perangkat digital tanpa diimbangi dengan pemahaman yang memadai mengenai literasi digital yang bertanggung jawab, khususnya dalam aspek etika bermedia, keamanan data pribadi, dan kemampuan memilah informasi daring.

Permasalahan yang muncul di SDIT Bunayya Pekanbaru mencerminkan fenomena yang lebih luas dalam dunia pendidikan dasar, yaitu kesenjangan antara intensitas penggunaan teknologi dan kedewasaan sikap digital siswa. Beberapa siswa cenderung lebih tertarik pada konten hiburan dibandingkan konten edukatif, belum memahami risiko berbagi data pribadi, serta belum mampu membedakan informasi yang valid dan hoaks. Kondisi ini berpotensi menghambat proses pembentukan karakter siswa dan bertentangan dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan akhlakul karimah dalam setiap aspek kehidupan, termasuk di ruang digital (Ma'mur et al., 2025; Aprilia & Wahab, 2025).

Berbagai studi menegaskan bahwa pendidikan literasi digital yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter dan nilai moral mampu memberikan dampak positif terhadap perilaku siswa dalam menggunakan teknologi (Suroso et al., 2021). Ibda, (2018), menyatakan bahwa pendekatan literasi digital berbasis etika dan nilai dapat membantu siswa memahami konsekuensi sosial dari aktivitas digital mereka. Dalam konteks sekolah Islam, integrasi nilai keislaman dalam literasi digital menjadi strategi penting untuk membentuk generasi yang tidak hanya cakap secara teknologi, tetapi juga bertanggung jawab secara moral dan spiritual.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu bentuk intervensi edukatif yang sistematis melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan literasi digital bertanggung jawab bagi siswa SDIT Bunayya Pekanbaru. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar tentang keamanan data pribadi, etika komunikasi digital, kecakapan memilah informasi, serta integrasi nilai karakter dan keislaman dalam penggunaan media digital. Pendekatan pelatihan dipilih karena bersifat aplikatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Selain memberikan manfaat langsung bagi siswa dan sekolah mitra, kegiatan pengabdian ini juga memiliki relevansi strategis dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi. Keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian berbasis kebutuhan nyata masyarakat menjadi wujud kontribusi perguruan tinggi dalam penguatan literasi digital dan pendidikan karakter. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kesadaran literasi digital siswa SDIT Bunayya Pekanbaru, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pendidikan dasar yang adaptif terhadap tantangan era digital.

## **METODE**

Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dengan pendekatan deskriptif-partisipatif, yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan literasi digital bertanggung

jawab pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara sistematis proses pelaksanaan program, keterlibatan mitra, serta perubahan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada 27 Mei 2025 di SDIT Bunayya Pekanbaru, Kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta perencanaan keberlanjutan program. Target kegiatan ini adalah siswa kelas IV, V, dan VI SDIT Bunayya Pekanbaru yang telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari. Subjek kegiatan dipilih secara purposive dengan mempertimbangkan tingkat kematangan kognitif siswa serta intensitas penggunaan gawai dan internet. Guru kelas dilibatkan sebagai pendamping untuk mendukung keberlangsungan dan internalisasi program di lingkungan sekolah. Prosedur pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan secara bertahap dan berurutan sebagai berikut.

1. Sosialisasi

Tahap awal kegiatan dilakukan melalui sosialisasi kepada siswa mengenai konsep dasar literasi digital bertanggung jawab. Materi yang disampaikan meliputi pentingnya menjaga privasi data pribadi, etika berkomunikasi di media digital, serta risiko penyebaran informasi palsu. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan secara interaktif melalui diskusi, pemanfaatan media visual, dan pemantik pengalaman siswa dalam menggunakan teknologi digital. Pada tahap ini, siswa didorong untuk mengemukakan pengalaman serta kebiasaan mereka dalam menggunakan perangkat digital. Respons siswa selama sosialisasi digunakan sebagai dasar untuk menentukan penekanan materi pada tahap berikutnya.

2. Pelatihan Literasi Digital

Tahap pelatihan merupakan inti kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dalam satu hari penuh dan dirancang untuk meningkatkan literasi digital bertanggung jawab pada siswa. Pelatihan mencakup empat fokus utama, yaitu: (a) privasi dan keamanan data pribadi, (b) etika komunikasi digital, (c) kecakapan memilah informasi hoaks dan fakta, serta (d) integrasi nilai karakter dan keislaman dalam penggunaan media digital. Metode pelatihan menggunakan simulasi, role-play, permainan edukatif, dan refleksi tertulis agar materi mudah dipahami oleh siswa. Untuk menilai ketercapaian tujuan pelatihan pada masing-masing fokus tersebut, dilakukan pengukuran capaian pemahaman siswa berdasarkan target luaran dan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil capaian pemahaman literasi digital siswa setelah mengikuti pelatihan disajikan secara ringkas pada Tabel 2.

Tabel 2. Capaian Pemahaman Literasi Digital Siswa Setelah Pelatihan

No	Aspek Literasi Digital	Target Luaran	Indikator Capaian
1	Privasi dan Keamanan Data Pribadi	Siswa memahami pentingnya menjaga data pribadi	70% siswa mampu menyebutkan 2–3 jenis data pribadi yang harus dilindungi dan membuat kata sandi aman
2	Etika Komunikasi Digital	Siswa menunjukkan perilaku komunikasi digital yang sopan	70% siswa mampu menulis komentar positif dan menghindari ujaran negatif dalam simulasi
3	Kecakapan Memilah Informasi	Siswa mampu membedakan hoaks dan fakta	70% siswa menjawab benar minimal 4 dari 5 soal kuis hoaks–fakta
4	Integrasi Nilai Karakter dan Keislaman	Siswa memiliki komitmen bermedia digital secara bertanggung jawab	70% siswa mampu menuliskan minimal dua bentuk komitmen pribadi dalam “Janji Digital Saya”

3. Penerapan Teknologi

Pada tahap penerapan teknologi, siswa diarahkan untuk mengimplementasikan keterampilan literasi digital yang telah diperoleh selama pelatihan ke dalam aktivitas sehari-hari. Penerapan ini dilakukan dengan menggunakan Buku Saku Digital Literasi Bertanggung Jawab sebagai media pendukung utama. Buku saku tersebut berfungsi sebagai panduan praktis yang memuat materi literasi digital dasar, meliputi penggunaan perangkat teknologi secara aman, etika berinternet, perlindungan privasi, serta sikap bertanggung jawab dalam mengakses dan berbagi informasi.

Buku saku digital disusun dengan tampilan visual yang menarik dan bahasa sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Materi disajikan secara bertahap dan kontekstual sehingga memudahkan siswa memahami dan menerapkan konsep literasi digital dalam situasi nyata. Selama proses penerapan, guru memberikan pendampingan dan arahan singkat untuk memastikan siswa memahami isi buku saku dan mampu menggunakannya sebagai pedoman. Selain itu, siswa diminta menuliskan pengalaman penggunaan teknologi dalam jurnal sederhana sebagai bagian dari kegiatan refleksi terstruktur. Jurnal ini digunakan sebagai instrumen pendukung untuk melihat keterlibatan siswa dalam menerapkan literasi digital secara aman dan bertanggung jawab. Media yang digunakan dalam tahap penerapan teknologi disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Buku Saku Digital Literasi Bertanggung Jawab sebagai panduan penerapan literasi digital siswa

Sebagai bagian dari metode pelatihan, digunakan media permainan edukatif berupa kartu literasi digital yang dirancang untuk membantu siswa membedakan informasi hoaks dan fakta secara visual dan kontekstual. Kartu edukasi ini memuat contoh situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, baik dalam bentuk pernyataan hoaks maupun fakta, yang disajikan dalam kartu hoaks (Gambar 2) dan kartu fakta (Gambar 3). Selanjutnya, kartu-kartu tersebut didiskusikan secara berkelompok melalui aktivitas permainan “Tebak, Hoaks atau Fakta?”. Media kartu ini digunakan sebagai alat bantu utama dalam simulasi dan diskusi, sehingga siswa dapat memahami konsep literasi digital secara konkret dan menyenangkan.



Gambar 2. Contoh Kartu Edukasi Hoaks



Gambar 3. Contoh Kartu Edukasi Fakta

#### 4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan oleh guru dan tim pengabdian melalui pemantauan aktivitas digital siswa di sekolah. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui pemberian pre-test dan post-test, observasi

langsung, serta analisis refleksi pribadi siswa yang dituangkan dalam komitmen “Janji Digital Saya”.

5. Keberlanjutan Program

Untuk menjaga keberlanjutan dampak kegiatan, program dilanjutkan dengan pembentukan Komunitas Siswa Cerdas Digital, integrasi literasi digital dalam pembiasaan sekolah, serta pengembangan aktivitas kreatif siswa terkait literasi digital bertanggung jawab.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan literasi digital bertanggung jawab di SDIT Bunayya Pekanbaru menghasilkan perubahan positif pada pemahaman, sikap, dan partisipasi siswa dalam menggunakan media digital. Hasil kegiatan diperoleh melalui pre-test dan post-test, observasi selama kegiatan berlangsung, refleksi tertulis siswa, serta dokumentasi penggunaan media edukasi. Penyajian hasil dan pembahasan disusun secara terpadu sesuai dengan tahapan pelaksanaan kegiatan, sehingga hubungan antara metode, hasil, dan pembahasan dapat ditelusuri secara jelas.

### ***Hasil Pelatihan***

#### **Hasil Pelatihan Literasi Digital**

1. Privasi dan Keamanan Data Pribadi

Hasil pre-test menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa pada aspek privasi dan keamanan data pribadi masih tergolong rendah, dengan persentase rata-rata sebesar 42%. Sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi jenis data pribadi yang perlu dilindungi serta belum memahami risiko membagikan informasi pribadi di internet.

Setelah mengikuti pelatihan melalui simulasi pembuatan kata sandi aman dan diskusi kontekstual, hasil post-test menunjukkan peningkatan pemahaman menjadi 78%, atau meningkat sebesar 36%. Selain data tes, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai mampu menyebutkan contoh data pribadi yang tidak boleh dibagikan secara daring serta menunjukkan kehati-hatian dalam penggunaan akun digital.

2. Etika Komunikasi Digital

Pada fokus etika komunikasi digital, hasil pre-test menunjukkan persentase pemahaman siswa sebesar 45%, yang berada pada kategori sedang. Siswa belum sepenuhnya memahami bahwa etika berkomunikasi di dunia digital memiliki konsekuensi sosial yang setara dengan komunikasi langsung.

Setelah pelatihan menggunakan metode role-play dan simulasi komunikasi digital, hasil post-test meningkat menjadi 80%, atau mengalami peningkatan sebesar 35%. Data observasi menunjukkan bahwa siswa mampu membedakan contoh komunikasi digital yang sopan dan tidak sopan, serta mulai menerapkan penggunaan bahasa yang lebih santun dalam simulasi interaksi digital.

3. Kecakapan Memilah Informasi Hoaks dan Fakta

Hasil pre-test pada aspek kecakapan memilah informasi hoaks dan fakta menunjukkan persentase pemahaman sebesar 40%, yang mengindikasikan bahwa siswa masih cenderung menerima informasi dari internet tanpa melakukan verifikasi.

Setelah mengikuti pelatihan melalui permainan edukatif “Tebak, Hoaks atau Fakta?” yang menggunakan kartu edukasi visual, hasil post-test meningkat menjadi 76%, dengan peningkatan sebesar 36%. Selain data tes, hasil diskusi kelompok menunjukkan bahwa siswa mampu mengemukakan alasan dalam menentukan suatu informasi sebagai fakta atau hoaks berdasarkan konteks yang diberikan.

4. Integrasi Nilai Karakter dan Keislaman

Pada aspek integrasi nilai karakter dan keislaman, hasil pre-test menunjukkan persentase pemahaman siswa sebesar 48%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mengaitkan penggunaan media digital dengan nilai moral dan keislaman.

Setelah pelatihan dan pendampingan, hasil post-test meningkat menjadi 82%, atau mengalami peningkatan sebesar 34%. Bukti pendukung diperoleh dari refleksi tertulis siswa dalam “Janji Digital Saya”, di mana siswa menuliskan komitmen untuk menjaga adab bermedia, menggunakan bahasa yang baik, serta bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital.

### Hasil Pelaksanaan Pelatihan Literasi Digital Bertanggung Jawab

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap aspek-aspek utama literasi digital bertanggung jawab. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi data pribadi yang perlu dilindungi, belum memahami etika komunikasi digital, serta masih kesulitan membedakan informasi hoaks dan fakta. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan.

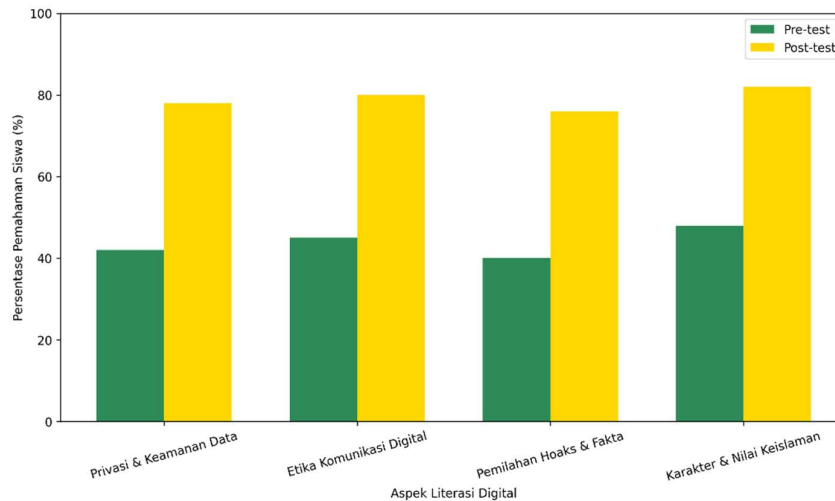
Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, pemahaman siswa terhadap literasi digital masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi data pribadi yang harus dilindungi, belum memahami etika komunikasi digital secara utuh, serta masih kesulitan membedakan informasi hoaks dan fakta. Kondisi ini sejalan dengan temuan awal pada tahap sosialisasi, di mana siswa cenderung menggunakan internet untuk hiburan tanpa mempertimbangkan aspek keamanan dan etika.

Setelah siswa mengikuti rangkaian pelatihan, penerapan teknologi, serta pendampingan, terjadi peningkatan pemahaman yang cukup signifikan pada seluruh aspek literasi digital. Perbandingan hasil pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-test dan Post-test Pemahaman Literasi Digital Siswa

No	Aspek Literasi Digital	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)
1	Privasi dan Keamanan Data	42	78	36
2	Etika Komunikasi Digital	45	80	35
3	Kecakapan Memilah Informasi	40	76	36
4	Integrasi Nilai Karakter dan Keislaman	48	82	34

Berdasarkan Tabel 2, seluruh aspek literasi digital mengalami peningkatan pemahaman setelah pelaksanaan kegiatan. Nilai post-test pada semua aspek telah melampaui target capaian minimal 70% sebagaimana ditetapkan dalam indikator keberhasilan program. Pola peningkatan ini juga ditunjukkan secara visual melalui grafik perbandingan pre-test dan post-test (Gambar 4), yang memperlihatkan kenaikan yang konsisten pada setiap aspek literasi digital.



Gambar 4. Perbandingan Persentase Pemahaman Literasi Digital Siswa pada Pre-test dan Post-test

Grafik memperlihatkan adanya kenaikan yang konsisten pada seluruh aspek literasi digital setelah intervensi dilakukan. Seluruh nilai post-test telah melampaui target capaian minimal 70%, sesuai dengan indikator keberhasilan program pengabdian. Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek privasi dan keamanan data serta kecakapan memilah informasi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan melalui simulasi langsung dan permainan edukatif efektif membantu siswa memahami konsep literasi digital yang sebelumnya bersifat abstrak.

### Hasil Respons dan Partisipasi Siswa Selama Pelatihan

Observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat antusiasme dan partisipasi yang tinggi selama mengikuti pelatihan literasi digital bertanggung jawab. Respons positif siswa terlihat terutama pada sesi simulasi, role-play, dan permainan edukatif yang melibatkan interaksi aktif antar peserta. Pada aktivitas role-play etika komunikasi digital, siswa tampak berani menyampaikan pendapat, menanggapi pernyataan teman, serta mendiskusikan contoh perilaku komunikasi digital yang sopan dan tidak sopan. Selain itu, permainan “Tebak, Hoaks atau Fakta?” yang menggunakan kartu edukasi visual mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, mengidentifikasi pernyataan yang termasuk fakta atau hoaks, serta memberikan alasan atas pilihan yang mereka tentukan.

Keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pelatihan juga didukung oleh penggunaan media visual yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media kartu edukasi membantu siswa memahami konsep literasi digital secara lebih konkret, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, simulasi, dan permainan edukatif. Aktivitas dan keterlibatan siswa selama pelaksanaan pelatihan literasi digital tersebut didokumentasikan sebagai bagian dari bukti empiris pelaksanaan kegiatan pengabdian. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan suasana pelatihan, keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, serta keterlibatan siswa saat mengikuti simulasi dan permainan edukatif literasi digital (Gambar 5). Dokumentasi ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan mampu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan mendukung ketercapaian tujuan kegiatan.



Gambar 5. Dokumentasi Partisipasi Siswa Selama Pelatihan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga berkontribusi pada internalisasi nilai karakter dan keislaman dalam perilaku bermedia digital. Temuan ini terlihat dari perubahan sikap siswa dalam memaknai penggunaan media digital sebagai bagian dari tanggung jawab moral dan religius, bukan sekadar aktivitas hiburan atau komunikasi semata.

Bukti internalisasi nilai karakter dan keislaman diperoleh melalui refleksi tertulis siswa dalam bentuk komitmen pribadi “Janji Digital Saya”. Sebagian besar siswa menyatakan komitmen untuk menjaga adab dalam berkomunikasi digital, menghindari ujaran negatif, tidak menyebarkan informasi yang belum jelas kebenarannya, serta menggunakan internet untuk kegiatan yang bermanfaat. Selain itu, hasil observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa siswa mulai mengaitkan perilaku digital dengan nilai-nilai keislaman, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghormati.

Integrasi nilai karakter dan keislaman dalam pelatihan literasi digital memperkuat dimensi afektif dan perilaku siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa literasi digital yang dikembangkan secara terpadu dengan nilai-nilai karakter mampu membentuk kesadaran siswa dalam menggunakan media digital secara lebih bijak dan bertanggung jawab, sesuai dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar.

### **Implikasi Hasil terhadap Tujuan Pengabdian**

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa tujuan program, yaitu meningkatkan literasi digital bertanggung jawab siswa sekolah dasar, dapat tercapai dengan baik. Peningkatan pemahaman siswa pada seluruh aspek literasi digital, disertai dengan respons dan partisipasi yang tinggi selama pelatihan, mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan yang digunakan efektif dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang dirancang secara terpadu mencakup aspek keamanan data, etika komunikasi, kecakapan memilah informasi, serta integrasi nilai karakter dan keislaman dapat menjadi alternatif strategi pengabdian yang aplikatif dan berdampak langsung bagi sekolah. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dan guru selama kegiatan memberikan indikasi bahwa program ini berpotensi untuk diadaptasi dan dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari pembiasaan literasi digital di lingkungan sekolah.

Hasil kegiatan pengabdian ini memberikan implikasi positif terhadap pencapaian tujuan pengabdian, baik dari sisi peningkatan pengetahuan, pembentukan sikap, maupun perubahan perilaku siswa dalam bermedia digital. Temuan ini juga memperkuat pentingnya pengembangan program literasi digital berbasis nilai karakter sebagai upaya preventif dalam menghadapi tantangan penggunaan media digital pada usia sekolah dasar.

### **Pembahasan**

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital bertanggung jawab yang dirancang secara terpadu mampu meningkatkan pemahaman, sikap, dan partisipasi siswa sekolah dasar dalam menggunakan media digital. Peningkatan yang terjadi pada seluruh aspek literasi digital privasi dan keamanan data, etika komunikasi digital, kecakapan memilah informasi hoaks dan fakta, serta integrasi nilai karakter dan keislaman menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang digunakan selaras dengan kebutuhan literasi digital anak di era digital saat ini (Mahesa et al., 2025; Azharotunnaifi, 2020; Rohmanurmeta & Dewi, 2019).

Pelatihan yang dilaksanakan dalam satu hari penuh dengan empat fokus utama memberikan pengalaman belajar yang berkesinambungan dan bermakna bagi siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa memahami keterkaitan antara aspek teknis, sosial, dan nilai dalam penggunaan media digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman langsung lebih efektif dalam membangun pemahaman literasi digital siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran yang bersifat fragmentaris (O’Reilly et al., 2024; Zheng et al., 2023; Yang et al., 2024).

Peningkatan pemahaman pada aspek privasi dan keamanan data pribadi menunjukkan bahwa penggunaan simulasi dan contoh konkret efektif dalam membantu siswa memahami konsep keamanan digital yang sebelumnya bersifat abstrak. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa literasi keamanan digital pada anak usia sekolah dasar dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis praktik dan visualisasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Shyshak et al., 2024; Gao et al., 2025).

Pada aspek etika komunikasi digital, metode role-play terbukti membantu siswa memahami konsekuensi sosial dari interaksi daring. Melalui aktivitas ini, siswa belajar menempatkan diri dalam situasi komunikasi digital yang nyata dan mengembangkan kesadaran etis dalam berinteraksi. Temuan ini mendukung hasil penelitian mutakhir yang menunjukkan bahwa pembelajaran partisipatif berbasis simulasi sosial efektif dalam membangun sikap etis dan tanggung jawab digital pada peserta didik usia sekolah dasar (Oktaviana & R., 2022; Shilton et al., 2020; Zheng et al., 2023).

Peningkatan kecakapan siswa dalam memilah informasi hoaks dan fakta menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis kartu visual mampu melatih keterampilan berpikir kritis siswa secara bertahap. Diskusi kelompok dan pemberian alasan atas pilihan jawaban mendorong siswa untuk melakukan evaluasi sederhana terhadap informasi yang diterima. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menegaskan bahwa penguatan literasi informasi dan anti-disinformasi pada anak perlu dilakukan melalui media interaktif dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa (Listyawan et al., 2023; Seppewali & Damma, 2023; Yuliansari et al., 2023; Rahmah et al., 2021).

Integrasi nilai karakter dan keislaman dalam pelatihan literasi digital memberikan kontribusi penting dalam pembentukan dimensi afektif dan perilaku siswa. Refleksi tertulis siswa menunjukkan bahwa penggunaan media digital mulai dipahami sebagai bagian dari tanggung jawab moral dan religius. Hal ini sejalan dengan kajian terkini yang menekankan pentingnya integrasi pendidikan karakter dan nilai keagamaan dalam penguatan literasi digital untuk membentuk perilaku bermedia yang etis dan bertanggung jawab pada siswa sekolah dasar (Karaman et al., 2020; Pentianasari et al., 2022).

Respons dan partisipasi siswa yang tinggi selama pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran partisipatif dan penggunaan media visual interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, simulasi, dan permainan edukatif menjadi indikator meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian lima tahun terakhir yang menegaskan bahwa pembelajaran aktif dan kolaboratif berkontribusi positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Maqsood & Chiasson, 2021; Ebrahimi et al., 2025).

Pembahasan hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital bertanggung jawab yang dirancang secara terpadu, kontekstual, dan berbasis nilai karakter mampu memberikan dampak positif yang komprehensif bagi siswa sekolah dasar. Temuan ini menegaskan bahwa program pengabdian kepada masyarakat yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan perilaku sangat relevan untuk menjawab tantangan literasi digital anak di era transformasi digital (UNESCO, 2021; Kemendikbudristek, 2022).

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan literasi digital bertanggung jawab di SDIT Bunayya Pekanbaru terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, sikap, dan perilaku siswa sekolah dasar dalam menggunakan media digital secara aman, etis, kritis, dan berkarakter. Melalui pelatihan yang dirancang secara terpadu dalam satu hari penuh dengan empat fokus utama privasi dan keamanan data pribadi, etika komunikasi digital, kecakapan memilah informasi hoaks dan fakta, serta integrasi nilai karakter dan keislaman siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan berdasarkan hasil pre-test dan post-test, didukung oleh respons dan partisipasi aktif selama kegiatan. Penggunaan metode simulasi, role-play, permainan edukatif, refleksi tertulis, serta media kartu literasi digital terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter dan tanggung jawab bermedia digital yang relevan dengan kebutuhan pendidikan sekolah dasar di era transformasi digital.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Para penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, serta sekolah mitra SDIT Bunayya Pekanbaru atas dukungan, fasilitasi, dan kontribusi institusional yang diberikan. Dukungan tersebut berperan penting dalam kelancaran pelaksanaan serta penyelesaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada seluruh pihak yang terlibat, baik dosen, guru, maupun peserta kegiatan, atas partisipasi dan kerja sama yang telah terjalin selama pelaksanaan

program. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan serta berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah mitra.

### REFERENSI

- Aprilia, N., & Wahab, W. (2025). Character-Based Education Religious Values with Challenges in the Digital Age. *Jurnal Pengabdian Nusantara*. <https://doi.org/10.32832/jpn.v3i2.83>
- Apriliyana, N. (2025). Children and Digital Literacy: 21st Century Education Challenges and Strategies. *Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.32806/islamentary.v3i1.807>
- Azharotunnafi, A. (2020). Penanaman Karakter Berbasis Nilai Keagamaan dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Socius*, 9(2), 115–122. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i2.8763>
- Ebrahimi, E., Pare, M., Stoker, G., & White, S. (2025). Cybersecurity Early Education: A Review of Current Cybersecurity Education for Young Children BT - Proceedings of the 17th International Conference on Computer Supported Education. 1, 822–833. <https://doi.org/10.5220/0013501000003932>
- Gao, L., Blinder, E., Barnes, A., Song, K., Clegg, T., Vitak, J., & Chetty, M. (2025). Creating and Evaluating Privacy and Security Micro-Lessons for Elementary School Children. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 9, 1–40. <https://doi.org/10.1145/3757463>
- Ibda, H. (2018). Penguatan Literasi Baru pada Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Research and Thought on Islamic Education*. <https://doi.org/10.24260/jrtie.v1i1.1064>
- Idhan, M., Sudirman, S., Zulfitri, Z., & Nurzamsinar, N. (2025). Education in the Digital Age: An Analysis of the Impact of Technology Integration in Learning on Improving Academic Quality and Social Skills of Students in Elementary School. *Journal of Pedagogi*. <https://doi.org/10.62872/bdp3fe23>
- Karaman, J., Widaningrum, I., Setyawan, M., & Sugianti, S. (2020). Penerapan Model Literasi Digital Berbasis Sekolah Untuk Membangun Konten Positif Pada Internet. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.30651/aks.v5i1.3701>
- Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, K. (2022). *Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*.
- Listyawan, E., Karlina, I., & Ayushandra, V. (2023). Penggunaan Media Interaktif sebagai Bahan Literasi Digital Era 21 untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.25199>
- Ma'mur, M., Abidin, Z., & Basarah, M. (2025). The Role of Digital Media in Forming Islamic Character of Students of Elementary School. *Journal of Scientific Research, Education, and Technology*. <https://doi.org/10.58526/jsret.v4i2.750>
- Mahesa, E., Hidayat, S., & Gusmaneli, G. (2025). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Era Digital. *Tsaqofah*, 5(4). <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i4.6399>
- Maqsood, S., & Chiasson, S. (2021). Design, Development, and Evaluation of a Cybersecurity, Privacy, and Digital Literacy Game for Tweens. *ACM Transactions on Privacy and Security*, 24, 1–37. <https://doi.org/10.1145/3469821>
- Nimah, N., Nurullah, M., & Susilawati, S. (2025). The Impact of Digital Technology on Learning Methods in Primary Schools. *Journal Neosantara Hybrid Learning*, 2(2). <https://doi.org/10.70177/jnhl.v2i2.1783>
- O'Reilly, M., Levine, D., Batchelor, R., & Adams, S. (2024). Digital ethics of care and digital citizenship in UK primary schools: Children as interviewers. *Journal of Children and Media*, 18, 585–604. <https://doi.org/10.1080/17482798.2024.2394932>
- Oktaviana, D., & R. (2022). Role Playing with Digital Comics in Preventing Bullying and Cyberbullying Behavior in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.53685>
- Pentianasari, S., Amalia, F., Martati, B., & Fithri, N. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter pada Siswa

- Sekolah Dasar melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal PGSD*, 8(1). <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2958>
- Rahmah, R., Susilo, H., & Yuliati, L. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14388>
- Rohmanurmeta, F., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 100–109. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213>
- Seppewali, A., & Damma, D. (2023). Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SD Inpres Cambaya 3 Kota Makassar. *Swadimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.56486/swadimas.vol1no01.300>
- Shilton, K., Heidenblad, D., Porter, A., Winter, S., & Kendig, M. (2020). Role-Playing Computer Ethics: Designing and Evaluating the Privacy by Design (PbD) Simulation. *Science and Engineering Ethics*, 26, 2911–2926. <https://doi.org/10.1007/s11948-020-00250-0>
- Shyshak, A., Chaika, V., Shcherbiak, I., Gažiová, M., & Tvrdoň, M. (2024). Forming the Ability of Younger Students to Behave Safely on the Internet. *Journal of Education Culture and Society*, 333–347. <https://doi.org/10.15503/jecs2024.1.333.347>
- Siregar, P., Naimah, N., Sumarni, S., & Munastiwi, E. (2025). Literacy Skills of Digital-Age Primary School Students in Mandailing Natal Regency. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.23070>
- Suroso, A., Hendriarto, P., Mr, G., Pattiasina, P., & Aslan, A. (2021). Challenges and opportunities towards Islamic cultured generation: socio-cultural analysis. *Linguistics and Culture Review*. <https://doi.org/10.37028/lingcure.v5n1.1203>
- UNESCO. (2021). *Media and Information Literacy: Curriculum and Competency Framework*. UNESCO Publishing.
- Yang, X., Javaid, A., & Sudha, S. (2024). Evaluating the Impact of a Multimodal Cybersecurity Education Approach on High School Student Cybersecurity Learning. *ASEE Annual Conference & Exposition Proceedings*. <https://doi.org/10.18260/1-2--43435>
- Yuliansari, P., Firdausi, N., & Sumirat, W. (2023). Kidsteration: Program Literasi Kesehatan Anak Usia Sekolah Dasar sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Kesehatan di Era Digital. *Jurnal Abdimas Pamenang*. <https://doi.org/10.53599/jap.v1i2.133>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2023). Effects of digital game-based learning on students’ digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>