

Sosialisasi Pemanfaatan Gadget Untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Cimangkok Sukabumi

¹⁾Virna Julianti, ²⁾Adi Rosadi

¹⁾Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Madani Nusantara, Sukabumi, Indonesia
²⁾Institut Madani Nusantara, Sukabumi, Indonesia
Email : virnaa097@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Literasi Digital Sosialisasi Gadget Peningkatan Siswa	Masalah penelitian ini adalah rendahnya keterampilan literasi digital di kalangan siswa, yang menjadi perhatian penting dalam era digital saat ini. Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah menganalisis dampak sosialisasi pemanfaatan gadget untuk meningkatkan literasi digital. Metode yang digunakan mencakup sosialisasi dengan ceramah, tanya jawab, dan diskusi interaktif mengenai penggunaan gadget secara produktif dalam konteks pendidikan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, membuktikan efektivitas program sosialisasi dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang penggunaan gadget untuk tujuan edukatif. Program ini tidak hanya berhasil meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga dapat dijadikan model bagi kegiatan serupa di sekolah lain untuk mengatasi masalah rendahnya tingkat literasi digital. Keberhasilan program ini terlihat dari peningkatan pengetahuan umum tentang literasi digital yang meningkat sebesar 60%, keterampilan pencarian informasi naik 66,7%, dan pemahaman tentang etika berinternet meningkat 27,3%. Selain itu, program ini berperan penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan digital dan memanfaatkan teknologi secara optimal di lingkungan pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, sosialisasi ini menunjukkan potensi besar dalam mendukung pengembangan literasi digital di lingkungan pendidikan.
Keywords: Digital Literacy Socialization Gadget Students Improvement	ABSTRACT The issue addressed in this research is the low digital literacy skills among students, which is a significant concern in today's digital era. The aim of this Community Service Program (PKM) is to analyze the impact of socialization on the utilization of gadgets to enhance digital literacy. The methods employed include lectures, question-and-answer sessions, and interactive discussions about the productive use of gadgets within an educational context. The results of the activities demonstrate a significant increase in understanding, confirming the effectiveness of the socialization program in enhancing students' knowledge about using gadgets for educational purposes. This program not only successfully improved students' digital literacy but also serves as a model for similar initiatives in other schools to address the issue of low digital literacy levels. The success of the program is evidenced by a 60% increase in general knowledge of digital literacy, a 66.7% rise in information retrieval skills, and a 27.3% improvement in understanding internet ethics. Moreover, this program plays a crucial role in preparing students to face digital challenges and utilize technology optimally in both learning environments and everyday life. Thus, this socialization effort shows great potential in supporting the development of digital literacy within the educational context.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Pada era 4.0 ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting bagi siswa. Menurut UNESCO, literasi melibatkan kemampuan untuk mengenali, memahami, menafsirkan, menghasilkan, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber, baik yang cetak maupun digital. Keterampilan ini bukan sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga melibatkan pemahaman dalam memanfaatkan serta mengelola informasi secara digital. Literasi digital sangat krusial untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, mengembangkan potensi pribadi, dan berperan aktif dalam lingkungan sosial serta masyarakat. Dengan

semakin berkembangnya teknologi, kemampuan ini mendukung kolaborasi dan akses informasi yang lebih luas (Naufal, 2021)..

Masalah Rendahnya tingkat literasi digital di kalangan siswa telah menjadi perhatian utama, karena hal ini menghambat kemampuan siswa dalam memaksimalkan teknologi untuk keperluan pendidikan. Pelaksanaan program literasi digital di setiap sekolah sangat bergantung pada situasi dan kondisi masing-masing, sehingga keberhasilan pengembangan keterampilan literasi digital juga bervariasi. Meski begitu, dengan banyaknya faktor penghambat seperti infrastruktur dan kesiapan sumber daya manusia, keterampilan literasi digital tetap dapat ditingkatkan melalui penyesuaian dan strategi yang sesuai dengan kebutuhan tiap sekolah. Program yang tepat sasaran akan membantu siswa mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk pendidikan di era digital (Intaniasari & Utami, 2022).

Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa menggunakan gadget untuk kegiatan non-edukasi. Berdasarkan hasil wawancara, banyak siswa mengungkapkan bahwa waktu lebih sering dihabiskan untuk bermain game dan menonton video hiburan daripada untuk kegiatan belajar. Andi kelas 6 menyatakan, "Saya lebih suka bermain game karena itu lebih seru daripada mencari materi pelajaran di internet." Ini menunjukkan bahwa gadget sering digunakan sebagai sarana hiburan, bukan alat bantu belajar.

Kurangnya keterampilan dalam mencari informasi yang valid di internet adalah masalah lain yang dihadapi. Sekitar 60% siswa mengalami kesulitan dalam menilai keandalan sumber informasi yang ditemukan. Rina dari kelas 4 mengungkapkan kebingungannya saat mencari informasi untuk tugas sekolah, "Saya sering bingung mencari informasi yang benar, dan biasanya hanya mengandalkan hasil pencarian yang tidak selalu akurat." Hal ini mencerminkan bahwa keterampilan dalam menavigasi sumber informasi di internet belum memadai.

Selain itu, Banyak siswa juga mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi pendidikan dengan efektif. Contohnya, Qois dari kelas 6 menyatakan, "Saya tidak tahu cara memanfaatkan aplikasi yang bisa membantu belajar. Saya hanya bermain dengan aplikasi tersebut tanpa memahami fungsinya." Kurangnya pemahaman ini menunjukkan bahwa aplikasi pendidikan tidak digunakan secara optimal, yang berdampak negatif pada efektivitas penggunaan gadget dalam proses pembelajaran. Hubungan antara literasi digital dan prestasi akademik sangatlah penting. Oleh karena itu, siswa perlu memiliki pemahaman yang baik dan kesadaran digital agar mereka dapat beradaptasi dan terampil dalam pembelajaran digital. Hal ini menekankan perlunya program literasi digital yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan tersebut (Wulandari et al., 2022).

Kurangnya pemahaman mengenai etika berinternet di kalangan siswa, terutama dalam hal menjaga privasi dan memverifikasi informasi sebelum membagikannya. Hal ini terlihat dari pernyataan Sari, siswa kelas 6, yang mengakui, "Saya tidak tahu kalau membagikan informasi harus berhati-hati. Kadang saya membagikan tanpa berpikir panjang." Kurangnya kesadaran ini berpotensi mendorong perilaku tidak etis di dunia digital, seperti penyebaran informasi palsu, yang dapat mengancam keamanan online. Selain itu, literasi digital menjadi sangat penting saat ini karena mampu membantu mengurangi hoaks dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dengan literasi digital yang baik, siswa akan lebih berhati-hati dalam mengonsumsi dan membagikan informasi, memungkinkan mereka untuk menggunakan teknologi secara lebih bertanggung jawab dan aman. Literasi digital juga membekali siswa dengan keterampilan penting untuk menghadapi tantangan era digital, seperti berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta membuat keputusan yang tepat saat berinteraksi di dunia maya (Syah et al., 2019).

Siswa di SDN Cimangkok sering tidak menyadari manfaat edukatif dari gadget. Leni dari kelas 5 mengungkapkan, "Saya biasanya hanya menggunakan gadget untuk bermain game atau menonton video, bukan untuk belajar." Hal ini menunjukkan bahwa potensi gadget sebagai alat bantu belajar belum sepenuhnya tergali, sehingga pemanfaatan gadget tidak optimal.

Pentingnya meningkatkan literasi digital di SDN Cimangkok sangat signifikan. Keterampilan digital adalah bagian integral dari pendidikan modern dan mempengaruhi cara siswa belajar serta berinteraksi dengan dunia sekitar. Tanpa peningkatan keterampilan ini, siswa mungkin akan terus menggunakan gadget sebagai sarana hiburan, bukan sebagai alat bantu pembelajaran. Literasi digital dalam dunia pendidikan mampu meningkatkan prestasi akademik siswa sekaligus mendorong kolaborasi dalam menghadapi persaingan global (Cynthia & Sihotang, 2023).

Dampak jangka panjang dari ketidakmampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi dengan baik adalah keterbatasan dalam perkembangan keterampilan digital. Ini dapat menghambat efektivitas pendidikan dan

kesiapan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Siswa yang tidak terampil dalam literasi digital mungkin menghadapi kesulitan di masa depan.

Sebagai solusi, program Pengabdian kepada Masyarakat dirancang untuk mengatasi masalah ini. Program ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa di SDN Cimangkok, Desa Cimangkok, Kecamatan Sukalarang, Kabupaten Sukabumi, melalui sosialisasi tentang pemanfaatan gadget. Sosialisasi ini akan mencakup pencarian manfaat gadget, pemahaman dampak positif dan negatif penggunaannya, serta penerapan etika berinternet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital melibatkan kemampuan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital yang disajikan melalui gadget (Naufal, 2021).

Sosialisasi ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan gadget untuk belajar. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai teknologi, siswa akan mampu meningkatkan kemampuan teknis dan akademis. Program ini bertujuan memperbaiki penggunaan gadget sebagai alat bantu pembelajaran dan mendukung proses pendidikan yang lebih efektif.

Program pengabdian kepada masyarakat juga akan berfokus pada peningkatan pemahaman siswa mengenai etika berinternet. Dengan memberikan pengetahuan tentang etika berinternet, siswa diharapkan dapat menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan aman. Ini akan mendukung pengalaman belajar yang lebih positif dan efektif.

Dengan adanya program ini, diharapkan siswa dapat menciptakan perubahan signifikan dalam cara memanfaatkan gadget. Siswa akan lebih sadar akan manfaat edukatif dari teknologi dan dapat menggunakan gadget secara produktif untuk belajar. Perubahan ini diharapkan memberikan dampak positif pada proses pendidikan di SDN Cimangkok.

Program ini bertujuan untuk memperbaiki pemanfaatan gadget di kalangan siswa dan meningkatkan literasi digital. Melalui sosialisasi yang dirancang secara khusus, siswa di SDN Cimangkok akan dapat menggunakan teknologi dengan cara yang mendukung proses belajar dan pengembangan diri di masa depan. Program ini diharapkan menjadi langkah awal yang krusial dalam meningkatkan keterampilan digital siswa di era teknologi. Seseorang dianggap memiliki literasi digital ketika ia mampu menyelesaikan tugas dengan baik di lingkungan digital. Kemampuan ini meliputi membaca dan memahami berbagai jenis media, baik dalam bentuk teks maupun gambar. Selain itu, individu yang memiliki literasi digital dapat mengolah data dan gambar secara digital, serta menilai dan menggunakan informasi baru yang diperoleh dari dunia online. Dengan demikian, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga keterampilan analitis dan kritis dalam menghadapi informasi yang tersedia di era digital (Rizal, 2022). Dengan demikian, program ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan tersebut di kalangan siswa, mempersiapkan mereka untuk tantangan teknologi yang akan datang.

II. MASALAH

Di SDN Cimangkok, Desa Cimangkok, Kecamatan Sukalarang, Kabupaten Sukabumi, banyak siswa menghadapi masalah rendahnya literasi digital. Masalah ini menghambat kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal untuk tujuan pendidikan. Fenomena yang terjadi menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa menggunakan gadget untuk kegiatan non-edukasi. Selain itu, sekitar 60% siswa mengalami kesulitan dalam menilai keandalan sumber informasi yang ditemukan. Akibatnya, potensi gadget sebagai alat bantu pembelajaran menjadi tidak optimal, yang berujung pada rendahnya literasi digital.

III. METODE

Metode pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa SDN Cimangkok, Desa Cimangkok, Kecamatan Sukalarang, Kabupaten Sukabumi. Sasaran utama dari pengabdian ini adalah siswa SDN Cimangkok, yang akan diberikan materi tentang bagaimana memanfaatkan gadget secara efektif untuk tujuan pendidikan. Bahan utama yang digunakan dalam sosialisasi ini adalah presentasi PowerPoint yang dirancang khusus untuk menyajikan informasi tentang literasi digital, mencakup topik-topik penting seperti cara mencari informasi yang valid, penggunaan aplikasi pendidikan, dan etika berinternet.

Metode sosialisasi yang diterapkan adalah metode klasikal, melibatkan ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi secara langsung dari narasumber serta berinteraksi aktif selama proses pelatihan. Narasumber pelatihan adalah mahasiswa institut madani

nusantara dengan keahlian dalam literasi digital, yang bertanggung jawab untuk menyampaikan materi, menjawab pertanyaan siswa, dan memfasilitasi diskusi untuk memastikan pemahaman yang mendalam.

Evaluasi efektivitas sosialisasi literasi digital akan dilakukan melalui dua jenis tes: pre-test dan post-test. Pre-test akan diadakan sebelum sosialisasi dimulai untuk menilai pengetahuan awal siswa tentang literasi digital. Langkah ini penting agar penyelenggara dapat memahami sejauh mana pemahaman dasar siswa mengenai materi yang akan disampaikan. Setelah sosialisasi, post-test akan dilaksanakan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa. Dengan membandingkan hasil kedua tes ini, program ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep literasi digital, tetapi juga dapat menggunakan gadget dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran. Metode evaluasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang jelas mengenai dampak sosialisasi serta mendukung perencanaan program-program serupa di masa yang akan datang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SDN Cimangkok dimulai dengan tahap perencanaan yang sangat teliti. Tim pengabdian melakukan penyusunan rencana kegiatan, yang mencakup identifikasi kebutuhan siswa terkait rendahnya literasi digital. Identifikasi ini dilakukan melalui observasi awal dan wawancara dengan siswa. Berdasarkan hasil identifikasi, ditemukan bahwa siswa banyak memanfaatkan gadget untuk kegiatan non-edukatif, seperti bermain game dan menonton video. Pentingnya edukasi literasi digital bagi siswa semakin terlihat, karena hal ini membantu mereka dalam memanfaatkan teknologi secara lebih efisien dan bertanggung jawab. Literasi digital mencakup tiga aspek utama; pertama, kemampuan menggunakan teknologi dengan baik; kedua, keterampilan dalam memahami dan mengevaluasi konten digital serta menilai keakuratan sumbernya; dan ketiga, kemampuan menciptakan, meneliti, serta menyampaikan informasi menggunakan alat yang tepat. Dengan menguasai keterampilan ini, siswa bisa lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi, bukan hanya sebagai konsumen pasif tetapi juga sebagai pengguna dan kreator yang kritis serta cerdas. Keterampilan tersebut juga akan memperkuat kemampuan mereka untuk berkompetisi dan bekerja sama dalam dunia digital yang terus berkembang (Maulana, M. 2015).

Koordinasi tim juga menjadi bagian penting dari perencanaan. Tim yang terdiri dari mahasiswa dan dosen merancang strategi pelaksanaan, termasuk penentuan waktu dan lokasi pelatihan. Setelah mempertimbangkan ketersediaan siswa dan fasilitas sekolah, diputuskan bahwa pelatihan akan dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2024, mulai pukul 09.00 WIB, di SDN Cimangkok, Desa Cimangkok, Kecamatan Sukalarang, Kabupaten Sukabumi. Penentuan waktu ini disesuaikan agar siswa dapat mengikuti pelatihan tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar reguler.

Tahap persiapan pelaksanaan juga dilakukan secara menyeluruh. Tim menyiapkan bahan ajar dalam bentuk presentasi PowerPoint yang berisi materi tentang pemanfaatan gadget untuk meningkatkan literasi digital. Bahan ini dirancang untuk memudahkan siswa memahami konsep literasi digital, cara memanfaatkan gadget secara produktif, dan menghindari penyalahgunaan teknologi. Selain itu, lokasi pelatihan juga dipersiapkan dengan memastikan ketersediaan ruang yang memadai dan peralatan seperti proyektor serta perangkat pendukung lainnya.

Materi yang akan disampaikan dalam pelatihan ini dibagi menjadi beberapa sesi. Pada sesi pertama, siswa akan diperkenalkan dengan konsep dasar literasi digital dan pentingnya keterampilan digital dalam kehidupan sehari-hari. Sesi ini akan membantu siswa memahami bahwa gadget dapat digunakan lebih dari sekadar hiburan, yaitu sebagai alat untuk belajar dan mencari informasi. Pengenalan ini penting sebagai fondasi untuk sesi-sesi berikutnya.

Tabel 1 .Jadwal Kegiatan

Waktu	Kegiatan	Deskripsi
09.00 WIB	Ceramah: Pengetahuan umum tentang Literasi Digital, taktik pencarian informasi, etika berinternet dan media sosial, manfaat gadget untuk Pembelajaran serta dampak negatif & positif	Siswa diperkenalkan dengan konsep literasi digital, pentingnya keterampilan digital, dan cara memanfaatkan gadget sebagai alat bantu pembelajaran yang produktif.

Waktu	Kegiatan	Deskripsi
10.30 WIB	Tanya Jawab: Diskusi dan Umpan Balik	Diskusi mengenai pengalaman peserta dan solusi atas kendala

Metode sosialisasi yang digunakan adalah metode klasikal, meliputi ceramah, tanya jawab, dan diskusi interaktif. Narasumber, terdiri dari mahasiswa dengan pengalaman di bidang literasi digital, menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami siswa. Sesi tanya jawab dilakukan untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi.

Keterlibatan peserta selama pelatihan sangat aktif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dengan bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi interaktif. Mereka berbagi pengalaman pribadi dan menunjukkan ketertarikan terhadap cara memanfaatkan gadget untuk kegiatan edukatif. Antusiasme ini sangat mendukung tujuan pelatihan untuk meningkatkan literasi digital.

Penilaian hasil dilakukan melalui pre-test dan post-test. Sebelum pelatihan, siswa mengikuti pre-test untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang literasi digital. Hasil pre-test menunjukkan bahwa banyak siswa belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan gadget secara efektif. Setelah pelatihan, siswa menjalani post-test yang menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan.

Tabel 2. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Aspek	Rata-rata Skor Pre-Test	Rata-rata Skor Post-Test	Peningkatan (%)
Pengetahuan Umum tentang Literasi Digital	50	80	60%
Teknik Pencarian Informasi	45	75	66.7%
Etika Berinternet dan Media Sosial	55	70	27.3%

Evaluasi hasil pelatihan literasi digital di SDN Cimangkok menunjukkan perubahan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai berbagai aspek literasi digital. Hasil pre-test dan post-test memberikan gambaran jelas tentang efektivitas pelatihan dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan.

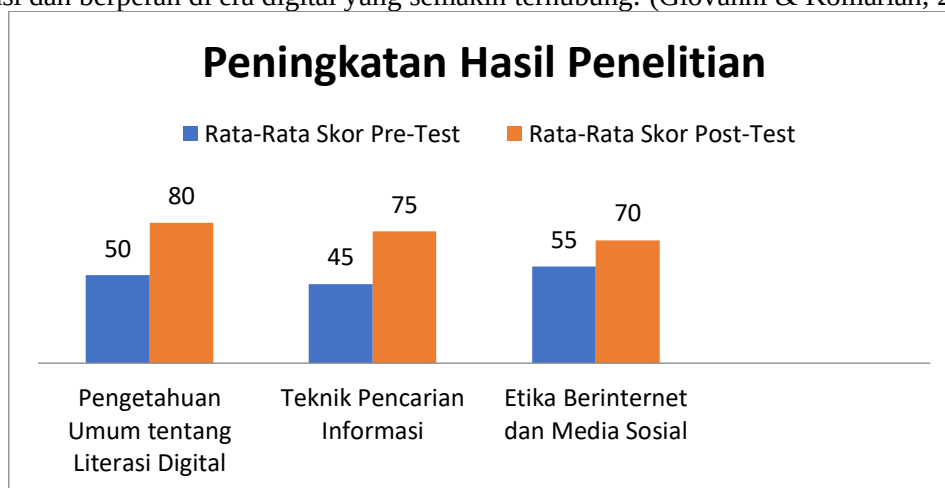
Peningkatan pengetahuan umum tentang literasi digital yang terukur dari skor rata-rata pre-test 50 menjadi 80 pada post-test menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan tingkat peningkatan mencapai 60%. Ini menunjukkan bahwa siswa telah berhasil memahami konsep dasar literasi digital lebih mendalam setelah mengikuti sosialisasi. Keberhasilan sosialisasi ini terlihat dari kemampuan siswa untuk menggunakan teknologi dan gadget dengan lebih efisien, baik dalam lingkungan belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari. Sosialisasi ini tidak hanya menambah wawasan teori, tetapi juga memberikan keterampilan praktis yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran dan aktivitas harian. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang literasi digital, siswa diharapkan dapat menghadapi tantangan di dunia digital dengan lebih percaya diri dan bijaksana. Terutama dalam bentuk digital, memainkan peran penting dalam keberhasilan proses belajar. Ketika siswa memiliki kemampuan literasi yang baik, mereka tidak hanya dapat memaksimalkan pengalaman belajar di sekolah, tetapi juga lebih siap menghadapi tantangan di masyarakat. Budaya literasi yang kuat dalam diri siswa akan menjadi fondasi penting bagi kesuksesan akademik dan kontribusi mereka dalam kehidupan sosial (Ulum et al., 2019).

Teknik Pencarian Informasi mengalami peningkatan yang sangat baik. Skor rata-rata pre-test untuk aspek ini adalah 45, yang meningkat menjadi 75 pada post-test, menghasilkan peningkatan sebesar 66.7%. Peningkatan keterampilan siswa dalam mencari dan menilai informasi secara efektif menunjukkan hasil positif dari program pelatihan ini. Dengan menekankan teknik pencarian informasi yang valid dan evaluasi sumber, sosialisasi ini jelas memberikan dampak positif. Siswa menjadi lebih mahir menggunakan gadget untuk menemukan informasi yang tepat dan berguna. Selain itu, siswa juga memiliki kemampuan analisis dan evaluasi kritis, sehingga siswa dapat memahami dan menilai informasi dengan baik, menghasilkan wawasan yang lebih berkualitas dan relevan (Restianty, 2018).

Etika Berinternet dan Media Sosial menunjukkan peningkatan yang lebih moderat dengan skor rata-rata pre-test sebesar 55 dan post-test sebesar 70, menghasilkan peningkatan sebesar 27.3%. Meskipun peningkatan ini lebih kecil dibandingkan dengan dua aspek lainnya, hasil tersebut masih menunjukkan kemajuan dalam

pemahaman siswa mengenai etika berinternet dan penggunaan media sosial. Sosialisasi tentang etika berinternet berfungsi untuk mengajarkan siswa tentang perilaku yang tepat dalam dunia digital, meskipun efeknya mungkin memerlukan waktu lebih lama untuk diinternalisasi sepenuhnya.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa program sosialisasi literasi digital berhasil meningkatkan pemahaman siswa di berbagai aspek. Peningkatan terbesar terlihat pada teknik pencarian informasi, disusul oleh pengetahuan umum tentang literasi digital dan etika dalam berinternet. Keberhasilan ini mencerminkan efektivitas metode pengajaran yang digunakan serta relevansi materi yang disampaikan, yang membantu siswa menggunakan teknologi dengan lebih produktif dan etis. Kemampuan literasi digital sangat krusial dalam menghadapi banyaknya informasi yang berasal dari berbagai sumber digital yang terus berkembang. Dengan pesatnya kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi, yang dipicu oleh konvergensi media, siswa harus memiliki keterampilan untuk menilai, mengelola, dan menggunakan informasi dengan bijaksana. Literasi digital yang baik tidak hanya mendukung siswa dalam pembelajaran, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk berpartisipasi aktif dan kritis di masyarakat digital. Keterampilan ini membantu siswa menjadi pengguna informasi yang cerdas, mengenali sumber kredibel, serta berkontribusi dalam diskusi dan pengambilan keputusan berbasis data. Literasi digital sangat penting dalam membentuk individu yang dapat beradaptasi dan berperan di era digital yang semakin terhubung. (Giovanni & Komariah, 2020).



Gambar 1. Hasil Peningkatan Literasi Digital

Sosialisasi literasi digital di SDN Cimangkok memiliki keunggulan signifikan, terutama pada relevansi materi dengan kebutuhan siswa dan metode penyampaian yang interaktif. Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan aplikatif, menggunakan alat bantu seperti PowerPoint dan video edukatif yang meningkatkan daya tarik pelatihan. Metode interaktif seperti ceramah dan diskusi juga membantu siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Namun, sosialisasi ini juga menghadapi kelemahan. Keterbatasan waktu menyebabkan beberapa topik, seperti keamanan data pribadi dan perlindungan privasi di internet, tidak dapat dibahas secara mendalam. Hal ini membuat pelatihan hanya mencakup dasar-dasar literasi digital. Evaluasi menunjukkan bahwa meskipun seluruh materi disampaikan dengan baik dan siswa terlibat aktif, beberapa aspek penting terlewat.

Selama penyampaian materi, hambatan teknis seperti gangguan konektivitas internet dan masalah pada peralatan proyektor terjadi. Tim pengabdian menangani masalah ini dengan menyiapkan materi offline dan melakukan perbaikan cepat pada peralatan proyektor, memastikan pelatihan tetap berjalan lancar.

Program sosialisasi literasi digital ini, seperti pelatihan publikasi artikel yang diteliti Rosadi et al., (2022), menunjukkan dampak positif signifikan dalam meningkatkan keterampilan peserta. Keduanya membuktikan bahwa pelatihan yang terfokus mampu mengembangkan kompetensi penting, baik dalam literasi digital maupun keterampilan menulis, dan dapat dijadikan model bagi pelatihan serupa di sekolah lain.

Sosialisasi merupakan proses belajar tentang segala sesuatu di dalam kehidupan yang meliputi bahasa, norma, nilai, sistem kemasyarakatan, ilmu pengetahuan, mata pencaharian, kesenian, agama, dan lainnya. Pentingnya sosialisasi bagi setiap anak menjadi kewajiban bagi para orang tua, masyarakat, dan pemerintah untuk mengajarkan serta mewariskannya kepada setiap anak. Sekarang ini masih banyak para orang tua, masyarakat, dan pemerintah menganggap sepele terhadap proses sosialisasi yang dialami oleh setiap anak,

akibatnya anak tersebut kurang mengetahui mana yang baik dan mana buruk. Sosialisasi yang baik dapat dilihat dari perilaku seorang anak dalam kehidupan bermasyarakat yaitu sesuai norma, nilai, dan budaya di masyarakat.

Sebagaimana dinyatakan oleh Ismail, (2019), sosialisasi adalah proses penting dalam pembelajaran norma dan nilai, menjadikannya tanggung jawab bersama. Program ini, selain meningkatkan keterampilan digital, juga memperkuat pemahaman siswa akan etika sesuai nilai masyarakat.

Kegiatan sosialisasi secara daring melalui media sosial menjadi metode yang ditempuh dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di masa pandemi COVID-19. Tingginya intensitas penggunaan media sosial menjadi media paling efektif dalam penyebaran edukasi mengenai AKB

Program sosialisasi literasi digital ini, serupa dengan kegiatan pengabdian yang dilakukan secara daring melalui media sosial pada masa pandemi COVID-19 oleh Santoso et al., (2021), memanfaatkan tingginya intensitas penggunaan teknologi sebagai media edukasi yang efektif. Seperti penyebaran edukasi AKB melalui media sosial, program literasi digital ini juga memanfaatkan platform digital untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa, menjadikannya strategi efektif dalam penyampaian edukasi di era digital.

Hal ini sejalan dengan pandangan Hasanah, (2022), yang menyebutkan bahwa sosialisasi melibatkan proses belajar nilai dan norma melalui berbagai media, termasuk media massa. Dalam konteks ini, platform digital berperan sebagai media sosialisasi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam literasi digital di era modern

Program sosialisasi literasi digital ini mengadopsi metode observasi kualitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Bahari & Anwar, (2023), untuk menyampaikan manfaat gadget dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini bertujuan menambah pengetahuan anak, melatih kreativitas, mempermudah komunikasi, dan memperluas jaringan persahabatan, sehingga memperkuat pemahaman siswa tentang penggunaan gadget secara positif

V. KESIMPULAN

Sosialisasi Program pengabdian kepada masyarakat di SDN Cimangkok menunjukkan peningkatan literasi digital siswa, namun klaim keberhasilan ini perlu didukung oleh data dan analisis yang lebih mendalam. Meskipun hasil pre-test dan post-test mengindikasikan peningkatan, analisis faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan tersebut serta data dari observasi dan umpan balik siswa juga penting untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, penulis perlu melengkapi simpulan dengan data yang lebih kuat untuk memastikan validitas klaim tentang dampak sosialisasi literasi digital terhadap siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, S. A., & Anwar, A. S. (2023). *Sosialisasi Penggunaan Gadget Sejak Dini Terhadap Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Purwamekar*. 2(1).
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). *Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik*. 7.
- Giovanni, F., & Komariah, N. (2020). Hubungan Antara Literasi Digital Dengan Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 6 Kota Bogor. *LIBRARIA: Jurnal Perpustakaan*, 7(1), 147. <https://doi.org/10.21043/libraria.v7i1.5827>
- Hasanah, R. (2022). Sosialisasi Peningkatan Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Program Wali Murid Peduli Di Sdn Gunungsari 04 Kecamatan Bumiaji Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(3).
- Ilham, A., Kom, S., Kom, M., Kom, R. Y. S., Kom, M., Wardhani, A. K., Kom, S., Kom, M., Rahajeng, E., Kom, S., Irawan, J. D., Kom, Y. M. S., Kom, M., Asari, A., Ip, S., & Kom, S. (n.d.). *CHAIRUL RIZAL, S. Kom., M.M.S.I ULYA ANISATUR ROSYIDAH, M.Kom TRI YUSNANTO, M.Kom MUH. RIJALUL AKBAR, M.Pd. LUQMAN HIDAYAT, M.Pd Dr. JAN SETIAWAN, S.Si, M.Si*.
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4987–4998. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2996>
- Ismail, I. (2019). Pentingnya Sosialisasi Bagi Anak. *JURNAL ILMIAH SOSIOLOGI AGAMA (JISA)*, 2(1), 29. <https://doi.org/10.30829/jisa.v2i1.5406>
- Maulana, M. (n.d.). *Definisi, Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital*.
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspektif.v1i2.32>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>

-
- Rosadi, A., Nur, R. A., Ridwan, D., & Apriandinata, I. (2022). Pelatihan Penulisan dan Publikasi Artikel Pengabdian Kepada Masyarakat Pada Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 125–130. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i1.297>
- Santoso, M. B., Zainudiin, M., & Asiah, D. H. S. (2021). *Menumbuhkan Kesadaran Masyarakat Melalui Sosialisasi Kebiasaan Hidup Baru Di Masa Pandemi Covid-19*. 2.
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal AKRAB*, 10(2), 60–69. <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>
- Ulum, B., Fantiro, F. A., & Rifa'i, M. N. (2019). Pemanfaatan Google Apps di Era Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 22–31. <https://doi.org/10.33654/jpl.v14i2.843>
- Wulandari, D., Khusaini, K., & Syamiya, E. N. (2022). Literasi Digital sebagai Faktor Penentu Prestasi Akademik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3). <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.11925>