

Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar pada Kegiatan KKM di Kecamatan Taktakan, Kota Serang

Delsa Miranty*¹, Yusti Fargianti²

^{1,2} Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

*e-mail: delsa12@untirta.ac.id

Abstrak

Kegiatan KKM ini dilaksanakan untuk menjawab permasalahan rendahnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana literasi digital bagi siswa sekolah dasar di Kecamatan Taktakan, Kota Serang. Siswa pada umumnya telah mengenal gawai dan internet, tetapi penggunaannya masih dominan untuk hiburan, seperti menonton video dan bermain gim, sehingga pemanfaatannya belum optimal dalam mendukung kegiatan belajar. Program pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi secara edukatif melalui penguatan literasi digital dasar, meliputi pemanfaatan media digital untuk belajar, pencarian informasi sederhana, penggunaan aplikasi edukatif, serta pemahaman awal tentang etika dan keamanan digital. Metode kegiatan dilakukan melalui observasi, koordinasi dengan sekolah, penyampaian materi, demonstrasi, praktik sederhana, serta evaluasi melalui tanya jawab, kuis singkat, dan refleksi siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan tersebut. Persentase pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi sebagai media belajar meningkat dari 62,6% sebelum kegiatan menjadi 81,8% setelah kegiatan, sedangkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi edukatif sederhana meningkat sebanyak 19,2 poin. Selain itu, siswa mulai memahami pentingnya menggunakan teknologi secara aman, bijak, dan produktif, terutama dalam memilih konten pembelajaran, menjaga data pribadi, dan membatasi penggunaan gawai. Kegiatan ini menjadi langkah awal dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang bijak, produktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: literasi digital; penggunaan teknologi; siswa sekolah dasar; teknologi edukatif

Abstract

This KKM activity was carried out to address the low use of technology as a tool for digital literacy among elementary school students in Taktakan District, Serang City. In general, students were already familiar with gadgets and the internet, but their use was still mostly for entertainment, such as watching videos and playing games. Therefore, technology had not been fully used to support learning activities. This community service program aimed to introduce the educational use of technology by strengthening basic digital literacy, including the use of digital media for learning, simple information searching, educational applications, and basic understanding of digital ethics and safety. The activity was conducted through observation, school coordination, material presentation, demonstration, simple practice, and evaluation through question-and-answer sessions, short quizzes, and student reflection. The results showed an improvement in students' understanding after the activity. The percentage of students' understanding of technology as a learning tool increased from 62.6% before the activity to 81.8% after the activity, while students' ability to use simple educational applications increased by 19.2 points. In addition, students began to understand the importance of using technology safely, wisely, and productively, especially in choosing learning content, protecting personal data, and managing gadget use. This activity served as an initial step in building wise, productive, and appropriate technology use habits according to the learning needs of elementary school students.

Keywords: digital literacy; educational technology; elementary school students; technology use

1. PENDAHULUAN

Teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan dasar. Siswa sekolah dasar saat ini tumbuh dalam lingkungan yang semakin dekat dengan gawai, internet, aplikasi pembelajaran, video edukatif,

dan berbagai sumber informasi digital (Tasya, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi bukan lagi hal yang jauh dari kehidupan anak, melainkan sudah menjadi bagian dari pengalaman belajar dan kehidupan sehari-hari, (Ahmad dkk., 2024; Anshory, 2026). Oleh karena itu, pendidikan dasar perlu mulai mengenalkan teknologi secara tepat agar siswa tidak hanya mampu menggunakan perangkat digital (Mauluddia & Yulindrasari, 2024), tetapi juga memahami manfaat, batasan, dan tanggung jawab dalam penggunaannya (Hariyasasti, 2025). Dalam konteks ini, kegiatan Kuliah Kerja Mahasiswa atau KKM memiliki posisi strategis sebagai bentuk pengabdian yang dapat membantu sekolah memperkuat pemahaman siswa mengenai penggunaan teknologi secara edukatif.

Literasi digital menjadi salah satu kemampuan penting yang perlu diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar. Literasi digital tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mencari informasi (Marliani & Isnaningrum, 2025), memahami isi informasi, memilih sumber yang tepat, serta menggunakan teknologi secara aman dan bertanggung jawab (Salsabila dkk., 2025). Pemerintah melalui Direktorat Sekolah Dasar juga menegaskan bahwa literasi digital merupakan kemampuan mendasar dalam menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat, terutama karena anak-anak semakin dekat dengan media digital dan perlu diarahkan agar terhindar dari dampak negatif seperti penyalahgunaan informasi, penipuan digital, maupun perundungan siber (Sukarno, 2025). Dengan demikian, penguatan literasi digital bagi siswa SD menjadi kebutuhan penting agar teknologi dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran, bukan sekadar sarana hiburan.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar juga perlu dipahami sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas proses belajar. Teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik melalui gambar (Anwar dkk., 2024), video, kuis interaktif, permainan edukatif, dan bahan ajar digital (Sumual dkk., 2026). Bagi siswa SD, media digital yang menarik dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan secara visual, sederhana, dan dekat dengan dunia anak (Tirta dkk., 2026). Namun, penggunaan teknologi tetap perlu didampingi oleh guru, dan orang tua agar siswa tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga mampu menggunakan teknologi untuk kegiatan yang lebih produktif (Damayanti dkk., 2026). Dengan pendampingan yang tepat, teknologi dapat menjadi jembatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kreativitas, dan kebiasaan belajar yang lebih mandiri.

Berdasarkan beberapa kajian sebelumnya yang telah dibahas di atas, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan melalui gambar, video, kuis interaktif, dan media edukatif lainnya. Akan tetapi, teknologi tetap perlu digunakan dengan pendampingan dari guru, orang tua, dan lingkungan sekolah agar tidak berubah menjadi sumber gangguan. Dalam hal ini, kegiatan KKM memiliki peran penting sebagai bentuk pengabdian yang dapat membantu sekolah memperkenalkan penggunaan teknologi secara edukatif kepada siswa. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan perangkat digital, tetapi juga membangun kesadaran siswa agar mampu menggunakan teknologi secara lebih bijak dan sesuai dengan kebutuhan belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian KKM ini diarahkan untuk memperkuat literasi digital siswa sekolah dasar melalui pengenalan penggunaan teknologi edukatif di Kecamatan Taktakan, Kota Serang. Program ini berfokus pada pemahaman dasar siswa mengenai fungsi positif teknologi, pengenalan media digital untuk pembelajaran, penggunaan aplikasi edukatif sederhana, serta penguatan etika dan keamanan digital. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang aman, santun, produktif, dan bermanfaat bagi siswa sekolah dasar.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa literasi digital berperan penting dalam meningkatkan kompetensi teknologi siswa sekolah dasar. Hervina dkk., (2026) menegaskan bahwa literasi digital tidak terbatas pada keterampilan teknis menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan beradaptasi dalam lingkungan digital. Kajian tersebut juga menjelaskan bahwa siswa sekolah

dasar perlu diarahkan agar mampu menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pengenalan teknologi bagi siswa SD tidak cukup hanya mengajarkan cara membuka aplikasi atau menggunakan perangkat, tetapi juga perlu membangun sikap bijak dalam memilih, memahami, dan memanfaatkan informasi digital.

Kajian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis digital dapat memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa sekolah dasar. Wulan dkk., (2026) mengatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital, seperti flipbook, dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, memberikan pengalaman belajar baru, serta membantu siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat digital untuk mengenal cara mengakses materi pembelajaran. Namun, penelitian tersebut juga mencatat adanya kendala, seperti gangguan jaringan internet dan kurangnya fokus siswa ketika mengikuti pembelajaran berbasis digital (Fitria dkk., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi di SD perlu dirancang secara sederhana, terarah, dan tidak berlebihan, sehingga teknologi benar-benar mendukung proses belajar, bukan justru mengalihkan perhatian siswa.

Berdasarkan latar belakang, fakta lapangan, dan kajian terdahulu tersebut, kegiatan pengabdian KKM ini diarahkan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi yang edukatif, aman, dan bermanfaat bagi siswa sekolah dasar di Kecamatan Taktakan, Kota Serang. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai fungsi positif teknologi dalam pembelajaran, melatih siswa mengenali media digital yang dapat digunakan untuk belajar, serta menumbuhkan kesadaran awal mengenai etika dan keamanan digital. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu sekolah dalam membangun budaya penggunaan teknologi yang lebih bijak di lingkungan pendidikan dasar. Dengan demikian, pengabdian KKM ini tidak hanya berfokus pada pengenalan perangkat teknologi, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan belajar digital yang sehat, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar.

Permasalahan utama yang ditemukan pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Taktakan, Kota Serang, adalah pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara edukatif, aman, dan bertanggung jawab yang masih terbatas. Siswa sebenarnya sudah akrab dengan gawai dan internet, tetapi penggunaannya masih lebih dominan untuk hiburan daripada untuk mendukung kegiatan belajar. Mereka belum sepenuhnya memahami bahwa teknologi dapat dimanfaatkan untuk mencari informasi pelajaran, mengakses media pembelajaran, mengerjakan tugas, dan mengembangkan kreativitas secara positif. Selain itu, siswa juga masih memerlukan pendampingan dalam memahami etika digital, seperti menjaga data pribadi, memilih konten yang sesuai, menggunakan bahasa yang sopan, dan membatasi waktu penggunaan gawai. Kondisi ini menjadi dasar penting dilaksanakannya program penguatan literasi digital agar siswa mampu menggunakan teknologi secara lebih bijak, produktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Di sisi lain, siswa belum sepenuhnya memahami bahwa teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencari informasi pelajaran, mengakses media pembelajaran, mengerjakan tugas, dan mengembangkan kreativitas secara positif. Selain itu, pemahaman siswa mengenai etika digital dan keamanan sederhana dalam penggunaan teknologi juga masih perlu diperkuat, misalnya tentang pentingnya menjaga data pribadi, menggunakan bahasa yang sopan di ruang digital, memilih konten yang bermanfaat, serta membatasi waktu penggunaan gawai. Menurut para penulis, kondisi ini menjadi dasar penting dilaksanakannya program pengabdian KKM, karena kegiatan tersebut tidak hanya bertujuan memperkenalkan teknologi kepada siswa, tetapi juga membimbing mereka agar mampu menggunakan teknologi secara lebih bijak, produktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Tujuan kegiatan pengabdian KKM ini adalah meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai penggunaan teknologi secara bijak, positif, dan bertanggung jawab. Kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi, mencari informasi, dan mengembangkan minat belajar. Selain itu, siswa dilatih menggunakan aplikasi edukatif sederhana yang sesuai dengan usia dan

kebutuhan pembelajaran mereka. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan mulai memiliki kesadaran tentang pentingnya menjaga keamanan digital, seperti tidak membagikan data pribadi dan memilih konten yang bermanfaat. Dengan demikian, kegiatan KKM ini diarahkan untuk membentuk kebiasaan awal dalam menggunakan teknologi secara aman, santun, dan produktif sejak jenjang sekolah dasar.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian KKM ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang disusun secara runtut agar program dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan sekolah dasar sasaran. Tahap pertama diawali dengan observasi awal di sekolah untuk mengetahui kondisi siswa, ketersediaan fasilitas teknologi, serta kebiasaan siswa dalam menggunakan gawai atau media digital. Setelah itu, tim KKM melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menentukan materi, waktu pelaksanaan, serta bentuk kegiatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi tersebut, tim kemudian menyusun materi literasi digital sederhana yang mencakup penggunaan teknologi untuk belajar, etika digital, keamanan dasar dalam menggunakan internet, dan pengenalan aplikasi edukatif. Dengan tahapan awal ini, kegiatan pengabdian dapat dirancang secara lebih terarah dan sesuai dengan permasalahan nyata yang ditemukan di lingkungan sekolah.

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian KKM ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang disusun secara runtut agar program sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar sasaran. Kegiatan dilaksanakan di sekolah dasar yang berada di Kecamatan Taktakan, Kota Serang, dengan melibatkan 27 orang siswa sebagai peserta kegiatan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 2 hari. Dengan rangkaian kegiatan meliputi observasi awal, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi, sosialisasi, demonstrasi, praktik sederhana, dan evaluasi. Tahap observasi dilakukan untuk mengetahui kebiasaan siswa dalam menggunakan gawai, tingkat pemahaman awal siswa terhadap teknologi, serta ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah. Setelah itu, tim KKM melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menentukan materi, waktu pelaksanaan, serta bentuk kegiatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada tahap pelaksanaan, selama 2,5 jam siswa diberikan materi mengenai penggunaan teknologi secara edukatif, aman, dan bertanggung jawab. Materi disampaikan melalui ceramah singkat, diskusi interaktif, demonstrasi, serta praktik langsung agar siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga mengalami proses belajar secara aktif. Bentuk teknologi edukatif yang diperkenalkan meliputi penggunaan media digital untuk mencari informasi pembelajaran, video edukatif, serta aplikasi atau platform pembelajaran sederhana seperti YouTube edukatif, dan Google Search dengan pendampingan. Melalui kegiatan ini, siswa diarahkan untuk memahami bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar, mencari informasi, mengembangkan kreativitas, dan mengenal etika digital dasar.

Evaluasi kegiatan dilakukan secara sederhana melalui tanya jawab, kuis singkat, pengamatan selama praktik, dan refleksi siswa setelah kegiatan berlangsung. Indikator keberhasilan kegiatan dilihat dari beberapa aspek, yaitu kemampuan siswa membedakan penggunaan teknologi untuk hiburan dan pembelajaran, kemampuan siswa menyebutkan contoh pemanfaatan teknologi untuk belajar, kemampuan siswa mencoba aplikasi atau media edukatif yang diperkenalkan, serta pemahaman siswa mengenai etika dan keamanan digital dasar. Pemahaman siswa diukur melalui jawaban siswa saat sesi tanya jawab, hasil kuis sederhana, partisipasi siswa dalam praktik, serta kemampuan siswa menyampaikan kembali manfaat penggunaan teknologi secara aman dan produktif. Dengan evaluasi tersebut, tim KKM dapat mengetahui perubahan pemahaman awal siswa setelah mengikuti kegiatan penguatan literasi digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program penguatan literasi digital dalam kegiatan KKM ini dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, pendampingan, dan praktik sederhana yang melibatkan siswa secara aktif. Tim KKM terlebih dahulu memperkenalkan fungsi positif teknologi, khususnya sebagai sarana untuk membantu proses belajar, mencari informasi yang bermanfaat, menonton video edukatif, dan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Dalam kegiatan ini, siswa juga diarahkan untuk memahami cara melakukan pencarian informasi sederhana secara aman, misalnya dengan memilih kata kunci yang tepat, tidak membuka konten sembarangan, serta tidak membagikan data pribadi di ruang digital. Suasana kegiatan berlangsung cukup interaktif karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga diajak berdiskusi, menjawab pertanyaan, mencoba contoh penggunaan teknologi edukatif, dan menyampaikan pengalaman mereka dalam menggunakan gawai sehari-hari. Guru memberikan respons positif terhadap kegiatan ini karena program tersebut membantu siswa memahami bahwa teknologi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang menarik, aman, dan produktif dengan pendampingan yang tepat dari sekolah, orang tua, dan lingkungan sekitar.

Pengalaman siswa setelah mengikuti kegiatan menunjukkan bahwa program penguatan literasi digital memberikan ruang belajar yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Siswa tidak hanya menerima penjelasan mengenai teknologi, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung melalui diskusi, demonstrasi, dan praktik sederhana dalam penggunaan teknologi edukatif. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif ketika materi dikaitkan dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan gawai, internet, video, dan aplikasi digital. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran literasi digital akan lebih mudah diterima apabila disampaikan melalui contoh yang konkret, sederhana, dan sesuai dengan dunia anak. Dengan demikian, pengalaman mengikuti kegiatan ini menjadi penting karena siswa dapat memahami fungsi teknologi bukan melalui teori semata, tetapi melalui aktivitas yang mereka alami secara langsung.

Setelah mengikuti kegiatan, siswa juga memperoleh pengalaman baru bahwa teknologi dapat digunakan sebagai sarana belajar yang menarik dan bermanfaat. Sebelumnya, sebagian siswa lebih mengenal teknologi sebagai alat hiburan, seperti untuk menonton video atau bermain gim, tetapi melalui kegiatan ini mereka mulai mengenali bahwa teknologi juga dapat digunakan untuk mencari informasi pelajaran, menonton video edukatif, dan menggunakan aplikasi pembelajaran sederhana. Pengalaman ini membuat siswa lebih terbuka terhadap penggunaan teknologi secara positif karena mereka melihat secara langsung manfaatnya dalam proses belajar. Selain itu, kegiatan tanya jawab dan refleksi membantu siswa menyampaikan kembali pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi yang aman dan bertanggung jawab. Dengan cara tersebut, kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Perubahan perilaku siswa setelah program dilaksanakan mulai terlihat dari cara mereka memandang dan menggunakan teknologi. Siswa mulai menunjukkan kesadaran bahwa gawai dan internet tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang lebih produktif. Mereka juga mulai memahami pentingnya memilih konten yang bermanfaat, tidak membuka informasi secara sembarangan, menjaga data pribadi, menggunakan bahasa yang sopan di ruang digital, dan membatasi penggunaan gawai agar tidak mengganggu kegiatan belajar. Meskipun perubahan tersebut masih berada pada tahap awal, kegiatan ini telah memberikan dasar penting bagi pembentukan kebiasaan digital yang lebih sehat. Oleh karena itu, program penguatan literasi digital melalui kegiatan KKM dapat dipahami sebagai langkah awal untuk mendorong perubahan perilaku siswa menuju penggunaan teknologi yang lebih bijak, aman, dan bertanggung jawab.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan KKM Tematik Literasi Digital bersama Siswa Sekolah Dasar

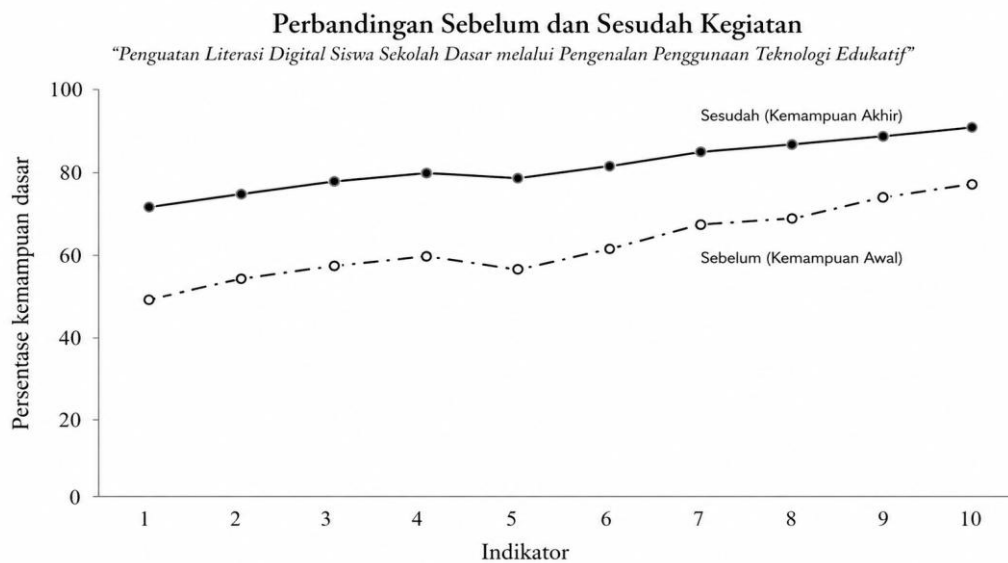


Gambar 2. Pendampingan dan Interaksi Edukatif Siswa dalam Program Penguatan Literasi Digital

Gambar 1 sampai dengan 3 menunjukkan suasana pelaksanaan kegiatan KKM Tematik Literasi yang melibatkan siswa sekolah dasar, tim pelaksana, serta unsur masyarakat dalam kegiatan edukatif di Kecamatan Taktakan, Kota Serang. Pada gambar pertama terlihat siswa mengikuti kegiatan secara aktif melalui interaksi, pendampingan, dan aktivitas bersama yang dirancang untuk membangun keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Sementara itu, gambar kedua memperlihatkan dokumentasi kebersamaan antara peserta, pendamping, dan pihak terkait setelah kegiatan berlangsung, yang menunjukkan dukungan dan partisipasi dari lingkungan sekitar. Kegiatan ini menjadi bagian dari upaya penguatan literasi digital siswa sekolah dasar melalui pengenalan penggunaan teknologi edukatif, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan dekat dengan kehidupan siswa.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta, Pendamping, dan Tim KKM setelah Kegiatan Literasi Digital



Gambar 4. Hasil test kemampuan dasar (%) Peserta Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Penggunaan Teknologi Edukatif

Pada Gambar 4, menunjukkan perbandingan kemampuan dasar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakannya kegiatan Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar pada Kegiatan KKM di Kecamatan Taktakan, Kota Serang. Garis putus-putus menggambarkan kondisi sebelum kegiatan atau kemampuan awal siswa, sedangkan garis penuh menggambarkan kondisi sesudah kegiatan atau kemampuan akhir siswa. Berdasarkan grafik, terlihat bahwa persentase kemampuan dasar siswa sebelum kegiatan masih berada pada tingkat sedang dan cenderung lebih rendah pada setiap indikator. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum mengikuti kegiatan, siswa sudah mengenal teknologi, tetapi pemanfaatannya untuk

kegiatan belajar, pencarian informasi, penggunaan aplikasi edukatif, serta pemahaman etika digital masih belum optimal.

Tabel 1. Rerata Persentase Kemampuan Siswa

Indikator	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
	(%)	(%)
1.	50	72
2.	54	75
3.	57	78
4.	59	80
5.	56	79
6.	62	82
7.	68	85
8.	69	87
9.	74	89
10.	77	91
Rerata	62,6	81,8

Dari Tabel 1, persentase pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi sebagai media belajar meningkat dari 62,6% sebelum kegiatan menjadi 81,8% setelah kegiatan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kegiatan penguatan literasi digital melalui pengenalan teknologi edukatif memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Lebih lanjut, berdasarkan rerata indikator nomor 1 sampai 10, kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi edukatif sederhana sebelum kegiatan berada pada angka 62,6%. Setelah kegiatan penguatan literasi digital dilaksanakan, persentase tersebut meningkat menjadi 81,8%. Artinya, terdapat kenaikan sebesar 19,2 poin persentase setelah siswa memperoleh pengenalan dan pendampingan dalam penggunaan teknologi edukatif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih memahami fungsi teknologi sebagai media belajar, tetapi juga mulai mampu mengoperasikan aplikasi edukatif sederhana dengan lebih baik. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dikatakan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar.

Setelah kegiatan dilaksanakan, grafik menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator kemampuan dasar siswa. Garis kemampuan akhir berada lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan awal, yang menandakan bahwa siswa mulai memahami fungsi teknologi sebagai media belajar yang bermanfaat, bukan hanya sebagai alat hiburan. Peningkatan ini juga menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi, demonstrasi, praktik sederhana, dan pendampingan yang dilakukan dalam program KKM memberikan dampak positif terhadap pemahaman literasi digital siswa. Dengan demikian, gambar tersebut menunjukkan bahwa pengenalan teknologi edukatif dapat menjadi langkah awal yang efektif untuk membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih bijak, aman, dan produktif di lingkungan sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Kegiatan KKM mengenai **Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar melalui Pengenalan Penggunaan Teknologi Edukatif di Kecamatan Taktakan, Kota Serang**, menunjukkan bahwa program pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman awal siswa mengenai penggunaan teknologi secara edukatif, aman, dan bertanggung jawab. Capaian utama kegiatan terlihat dari meningkatnya pemahaman siswa bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar, mencari informasi sederhana, mengakses video edukatif, menggunakan aplikasi pembelajaran, serta mengembangkan kreativitas secara positif. Selain itu, siswa mulai mampu membedakan penggunaan teknologi

untuk hiburan dan pembelajaran, mengenali contoh media digital yang bermanfaat, serta memahami pentingnya memilih konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan belajar mereka.

Secara lebih spesifik, kegiatan ini juga menghasilkan perubahan pada aspek kesadaran digital siswa. Setelah mengikuti sosialisasi, demonstrasi, praktik sederhana, tanya jawab, dan refleksi, siswa mulai menunjukkan pemahaman awal mengenai etika dan keamanan digital, seperti tidak membagikan data pribadi, tidak membuka konten secara sembarangan, menggunakan bahasa yang sopan di ruang digital, serta membatasi penggunaan gawai agar tidak mengganggu aktivitas belajar. Perubahan ini memang masih berada pada tahap awal, tetapi secara akademik dapat dipandang sebagai fondasi penting dalam membentuk perilaku digital yang lebih bijak sejak jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan pengetahuan sesaat, tetapi juga memperkenalkan pola penggunaan teknologi yang lebih sehat, produktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

Sebagai tindak lanjut, program penguatan literasi digital perlu dilaksanakan secara berkelanjutan agar perubahan pemahaman dan perilaku siswa tidak berhenti pada satu kali kegiatan. Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan materi literasi digital sederhana ke dalam aktivitas pembelajaran, misalnya melalui penggunaan media edukatif, tugas pencarian informasi yang terarah, pembiasaan etika digital, serta pendampingan guru dalam penggunaan teknologi di kelas. Selain itu, keterlibatan orang tua juga penting agar kebiasaan penggunaan teknologi yang bijak dapat terus diperkuat di lingkungan rumah. Program serupa juga dapat dikembangkan dalam kegiatan KKM berikutnya dengan cakupan materi yang lebih luas, evaluasi yang lebih terukur, dan pendampingan yang lebih intensif, sehingga literasi digital siswa sekolah dasar dapat berkembang secara bertahap, berkelanjutan, dan memberikan kontribusi nyata bagi kualitas pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Para penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang telah memberikan kesempatan, khususnya kepada penulis pertama, untuk menjadi Dosen Pembimbing Lapangan dalam kegiatan KKM. Kesempatan tersebut memberikan ruang bagi penulis untuk mendampingi mahasiswa sekaligus berkontribusi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Penulis juga berterima kasih karena kegiatan KKM ini telah memungkinkan proses pengambilan data yang diperlukan untuk penyusunan artikel pengabdian masyarakat ini. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi sekolah, siswa, dan pengembangan program pengabdian masyarakat di lingkungan Untirta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. M., Nurhayati, S., & Kartika, P. (2024). Literasi Digital Pada Anak Usia Dini: Urgensi Peran Orang Tua dalam Menyikapi Interaksi Anak dengan Teknologi Digital. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 47–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.11611>
- Anshory, M. L. A. (2026). Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Gambiranom. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 01–13. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v3i2.407>
- Anwar, W. S., Sudarjat, J., Suchyadi, Y., & Putri, N. N. (2024). Model Pengembangan Literasi Teknologi Guru Pada Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 064–072. <https://doi.org/10.33751/jmp.v12i1.9540>
- Damayanti, I. L., Nurlaelawati, I., Apriliya, S., & Indira, L. (2026). Penguatan peran orang tua melalui kegiatan membacakan cerita berbasis digital untuk meningkatkan literasi

- membaca anak. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 7(2), 487–500. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v7i2.24569>
- Fitria, M. A., Riana, E., Musyrifah, F., & Firdaus, M. S. (2025). Pengembangan Strategi Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Di Tengah Distraksi Digital. *Lentera Salam Institut*, 2(2), 1–13.
- Hariyasasti, Y. (2025). Literasi Teknologi dan Pemanfaatan Alat Digital di Sekolah Dasar. *International Journal of Social. Policy, and Law*, 6(3), 1–16. <https://doi.org/10.8888/ijospl.v6i3.196>
- Hervina, D., Suparmoko, M., & Mukhlis, A. (2026). Pengaruh Literasi Digital, Kemampuan Berfikir Kritis, Dan Kemampuan Berfikir Kreatif Terhadap Kinerja Mengajar Pada Guru SD Negeri Di Kecamatan Jombang Kota Cilegon. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 189–212. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/685>
- Marliani, N., & Isnaningrum, I. (2025). Literasi Teknologi di Sekolah Dasar dalam Pendidikan STEAM. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 4(2), 103–110. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v4i2.885>
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran Literasi Digital dalam Mendukung Perkembangan Anak Usia Dini melalui Pemanfaatan Teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Salsabila, F., Daviza, T. P., Istiqomah, K., Ibadillah, Z., Ikhsan, M., Iryani, E., & Asafri, H. (2025). Membangun Kecakapan Literasi Digital Di Era Disinformasi: Telaah Teoritis dan Implikasinya Pada Perguruan Tinggi. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(5), 7116–7135. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.10074>
- Sukarno, S. N. K. (2025). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Anak Usia Dini. *Spiritus: Religious Studies and Education Journal*, 3(1), 26–31. <https://doi.org/10.59923/spiritus.v3i1.461>
- Sumual, H., Manawan, S. V., & Lahea, M. Y. (2026). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Efektivitas Belajar: Kajian Literatur. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(1), 29–39. <https://calamus.id/index.php/edutik/issue/view/12>
- Tasya, A. (2025). Perubahan Karakter Anak Sekolah Dasar Akibat Penggunaan Teknologi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1137–1148. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25287>
- Tirta, K. M., Gautami, A. M., Sari, C. K., Firdiansha, F., Astuti, F., Mudita, J. P., Ananda, R., & Karniawan, M. (2026). Pengembangan Media Ajar Flashcard Digital Buddhis Interaktif Berbasis 3D (Devine-Desain-Development dengan Uji Validitas Instruksional) untuk Siswa TK/Nava Dhammasekkha Tingkat A dan B. *Rumah Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 20–31. <https://journal.lenteramulia.org/index.php/rumi/article/view/57>
- Wulan, D. A., Marhadi, H., & Purwoningsih, T. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Digital IPAS Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–157. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40519>