



Peningkatan Literasi Digital di SDN 02 Tualang

Improving Digital Literacy at SDN 02 Tualang

Akhmad Suyono ^{1*}, Merlina Sari ², Fitri Wulandari ³, Sari Tri Ningsih ⁴

¹⁻⁴ Universitas Islam Riau, Indonesia

akhmad@edu.uir.ac.id ^{1*}, merlinasari@edu.uir.ac.id ², fitriwulandari@edu.uir.ac.id ³,
sari@student.uir.ac.id ⁴

Alamat: Jl. Kaharuddin Nst No.113, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau 28284

Korespodensi email: akhmad@edu.uir.ac.id

Article History:

Received: November 03, 2024;

Revised: November 17, 2024;

Accepted: Desember 04, 2024;

Published: Desember 05, 2024;

Keywords: Literacy, Internet, Education, Digital

Abstract: *The development of science and technology has brought major changes to human literacy in the world, including Indonesia. The internet is a result of the development of science and technology which not only provides entertainment but also information and literacy for its users. This makes the internet a human necessity in everyday needs. As previously explained, the problems faced by the internet generation are this generation's vulnerability to pornographic content; vulnerable to being encouraged to participate in spreading hate speech; vulnerable to being involved in cyber crime; vulnerable to plagiarism in completing learning assignments at school; vulnerable to exposure to terrorism and radicalism; the rise of cyber bullying among the Internet Generation; and vulnerable to being involved in spreading fake news (hoaxes). In guiding the Internet Generation in using the internet wisely to prevent the negative impacts of internet use in high school, digital literacy outreach can be implemented. For this reason, we offer the "Digital Literacy Socialization" activity. Through this socialization activity, it is hoped that we can increase the insight and knowledge of the Internet Generation in using the internet in a way that benefits themselves and does not harm others based on the ITE Law.*

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan besar terhadap literasi pada manusia di dunia, termasuk Indonesia. Internet merupakan salah satu hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bukan hanya menyediakan hiburan tapi juga informasi dan literasi bagi penggunaannya. Hal ini menjadikan internet menjadi sebuah kebutuhan manusia dalam kebutuhan sehari-hari. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang dihadapi oleh generasi internet yaitu rentannya generasi ini terhadap konten porno; rentan terdorong untuk ikut menyebarkan ujaran kebencian; rentan terlibat dalam *cyber crime*; rentan melakukan plagiarisme dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar di sekolah; rentan terpapar paham terorisme dan radikalisme; maraknya *cyber bullying* di kalangan Generasi Internet; dan rentan terlibat dalam penyebaran berita bohong (*hoax*). Dalam membimbing Generasi Internet dalam penggunaan internet secara bijaksana untuk mencegah dampak negatif penggunaan internet di sekolah menengah atas dapat dilaksanakan dengan sosialisasi literasi digital. Untuk itu kami menawarkan kegiatan "Sosialisasi Literasi Digital" Melalui kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan Generasi Internet dalam menggunakan internet yang menguntungkan dirinya sekaligus tidak merugikan orang lain berdasarkan Undang-Undang ITE

Kata Kunci: Literasi, Internet, Pendidikan, Digital

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan besarn terhadap literasi pada manusia di dunia, termasuk Indonesia. Internet merupakan salah satu hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bukan hanya menyediakan

hiburan tapi juga informasi dan literasi bagi penggunanya. Hal ini menjadikan internet menjadisebuah kebutuhan manusia dalam kebutuhan sehari-hari. Di Indonesia, berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Polling Indonesia tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 171.17 juta orang melalui telepon seluler, laptop/notebook, PC dekstop dan tablet.1 Persebaran pengguna internet yang paling banyak adalah di Pulau Jawa yaitu 55%, kemudian disusul Pulau Sumatera 21%. Lima hal yang paling sering diakses oleh pengguna internet di Indonesia adalah pesan instan, media sosial, baca berita, cari data dan informasi, dan *streaming video*. Namun penggunaan internet ibarat pedang bermata dua, di mana penggunaannya bisa berdampak positif sekaligus berdampak negatif. Penggunaan internet berdampak positif jikadigunakan untuk edukasi yang memberikan informasi kepada pengguna; bisnis; penjualan produk; *community* seperti memberi konten hiburan; dan virtual network. Penggunaan internet dapat berdampak negatif jika digunakan untuk membuka konten porno; menyebarkan ujaran kebencian; *cyber crime*; plagiarisme; penyebaran paham terorisme dan radikalisme; *cyber bullying*; dan penyebaran berita bohong (*hoax*).

Di Indonesia sendiri, setidaknya sudah terdapat Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang digawangi oleh Direktorat Aplikasi Telematika Departemen Komunikasi dan Informatika. Subyek-subyek muatannya ialah menyangkut masalah yurisdiksi, perlindungan hak-hak pribadi, azas perdagangan secara *ecomerce*, azas persaingan usaha tidak sehat dan perlindungan konsumen, azas hak atas kekayaan intelektual (HaKI) dan hukum Internasional serta azas Cyber Crime.

2. METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah melalui observasi, penilaian, sosialisasi dan diskusi tanya jawab. Observasi dilakukan tim pengabdian untuk pengamatan kondisi nyata di sekolah mitra dan mencari tahu persoalan yang dihadapi di lokasi pengabdian. Setelah observasi dilakukan, tim pengabdian melakukan penilaian untuk mengukur potensi dari target agar sosialisasi literasi digital bermanfaat bagi generasi internet di sekolah dasar, baik untuk proses belajar maupun menggunakan media sosial. Selanjutnya tim pengabdian melakukan sosialisasi literasi digital untuk generasi internet di sekolah menengah atas agar siswa-siswi dapat menggunakan gawai untuk belajar dan menggunakan media sosial dengan bijaksana tanpa melanggar undang-undang yang ditetapkan oleh pemerintah. Setelah sosialisasi, diskusi tanya jawab dilakukan agar siswa-siswi dapat menyampaikan pengalaman dan pertanyaan

mereka terkait penggunaan internet sebagai media belajar dan hiburan

3. HASIL

Berdasarkan pre-test dan post-test, sebanyak 87% peserta menunjukkan peningkatan pemahaman tentang keamanan digital, etika dalam dunia maya, dan cara mengenali informasi palsu. Materi yang paling mudah dipahami siswa adalah: Cara menjaga privasi data pribadi (93%). Etika penggunaan media sosial (83%). Keterampilan Praktis yang Dicapai: Siswa mampu membuat password yang aman dan memahami pentingnya pengaturan privasi di media sosial. Siswa dapat mengenali ciri-ciri informasi palsu dengan mengecek sumber dan bertanya kepada guru atau orang tua. Peningkatan Kesadaran Etika Digital: Sebagian besar siswa (82%) menyatakan lebih memahami pentingnya tidak menyebarkan informasi tanpa memverifikasi kebenarannya. Siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih positif dalam menggunakan teknologi, seperti berhenti mem-bully secara online dan menghormati teman di media sosial.

4. DISKUSI

Pengabdian ini dilaksanakan di SDN 02 Tualang Kabupaten SIAK, pada hari kamis 28 November 2024, langkah awal dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Proses perencanaan mencakup dua aspek utama: identifikasi kebutuhan dan penyusunan program, dengan tujuan agar program yang dirancang tepat sasaran dan efektif.

1. Identifikasi Kebutuhan

Pada senin 7 oktober dilakukans survey awal atau diskusi dengan kepala sekolah dan guru untuk memahami kondisi siswa dan tantangan yang mereka hadapi terkait literasi digital. Beberapa aspek kebutuhan yang mungkin ditemukan meliputi: Penggunaan internet yang aman: Bagaimana siswa dapat mengakses internet tanpa risiko seperti pencurian data atau paparan konten negatif. Mengenali informasi yang benar: Meningkatkan kemampuan siswa untuk membedakan informasi yang valid dan hoaks. Etika digital sederhana: Memberikan pemahaman dasar tentang perilaku yang baik saat menggunakan media digital, seperti tidak melakukan cyberbullying atau menghormati privasi orang lain.

2. Penyusunan Program

Setelah kebutuhan teridentifikasi, program dirancang agar sesuai dengan usia dan karakteristik siswa SD, menggunakan pendekatan interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan minat dan partisipasi mereka. Elemen penting yang dirancang dalam program

adalah:

Materi Penggunaan teknologi untuk belajar: Mengenalkan siswa pada alat digital yang dapat membantu proses belajar mereka, seperti aplikasi pembelajaran atau perangkat lunak sederhana, Keamanan digital: Memberikan kesadaran tentang pentingnya menjaga data pribadi agar tidak disalahgunakan, Mengenali informasi palsu: Ajarkan siswa cara sederhana untuk memeriksa kebenaran informasi yang mereka temui, misalnya bertanya kepada guru atau orang tua, Etika dalam media digital: Memberikan pemahaman tentang perilaku positif di dunia maya. Program menggunakan pendekatan yang variatif untuk menjaga minat siswa, seperti:



Gambar 1. Survey awal diskusi dengan kepala sekolah SDN 02 Tualang



Gambar 2. Presentasi visual: Menggunakan gambar, video, atau cerita untuk membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik.



Gambar 3. Game edukatif: Permainan yang dirancang untuk mengajarkan konsep keamanan digital dan literasi secara menyenangkan.



Gambar 4. Praktik langsung: Misalnya, Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi VR

Pada gambar 2 pemateri sedang memberikan materi tentang pentingnya literasi digital, untuk pertanyaan pemantik beliau bertanya “Apa yang harus dilakukan jika melihat berita aneh?” kemudian mengarahkan agar siswa bertanya kepada guru atau orang tua sebelum mempercayai sesuatu. Dengan adanya pelatihan ini menjadi dasar penting untuk memastikan kegiatan PKM berjalan dengan lancar, relevan, dan memberikan dampak nyata bagi siswa. Dengan materi dan metode yang disesuaikan, siswa diharapkan mampu memahami dan menerapkan literasi digital secara sederhana namun efektif.

5. KESIMPULAN

Program *Pengabdian kepada Masyarakat* dengan tema *Peningkatan Literasi Digital untuk Anak SD* telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran siswa sekolah dasar mengenai dunia digital. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik usia mereka. Melalui materi yang disampaikan, seperti pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran, pentingnya menjaga keamanan digital, cara mengenali informasi palsu, serta penerapan etika di media digital, siswa dapat memahami dasar-dasar literasi digital dengan baik. Aktivitas pendukung, seperti presentasi visual, permainan edukatif, dan simulasi langsung, turut membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kami ucapkan kepada Universitas Islam Riau atas support dana yang telah di berikan, kepada sekolah SDN 02 Tualang beserta rekan-rekan yang terlibat dalam Pengabdian ini .

DAFTAR REFERENSI

- Buckingham, D. (2015). Defining digital literacy: What do young people need to know about digital media? *Digital Literacy and Education*. Cambridge University Press.
- Gillen, J., & Barton, D. (2010). *Digital literacies: A research briefing by the technology enhanced learning phase of the teaching and learning research programme*. London Knowledge Lab.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2020). *Panduan literasi digital untuk masyarakat*. Jakarta: Kominfo.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young

people, and the digital divide. *New Media & Society*, 9(4), 671–696.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

UNESCO. (2018). *Media and information literacy curriculum for teachers*. Paris: UNESCO Publishing.

Wahyuni, S. (2021). Pengembangan program literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 120–130.