



Edukasi Literasi Digital Melalui Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di SD Negeri 22 Dauh Puri

I Made Dodi Juliana Putra^{1*}, I Rai Agus Aditya Prayuda², I Putu Yoga Dhandi Wijaya³, Rifqi Maulana Ali⁴, I Dewa Ageng Semara Kepakisan⁵, Felysia Endria⁶, Dhiemaz Kayana⁷
^{1,2,3,4,5,6,7} Sistem Informasi, Universitas Primakata, Kota Denpasar, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat artikel:

Pengajuan awal 11-02-2026
Diterima dalam bentuk revisi
14-02-2026
Diterima 19-02-2026
Tersedia online 01-04-2026

Kata Kunci:

literasi digital, sekolah dasar, keamanan digital, design thinking, pembelajaran interaktif.

DOI:

<https://doi.org/10.59356/jenic.v1i2.10>

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa SD Negeri 22 Dauh Puri melalui pelatihan berbasis pembelajaran interaktif dan pendekatan design thinking. Program difokuskan pada penguatan pemahaman konsep dasar internet, media sosial, keamanan digital, etika digital, serta keterampilan penggunaan aplikasi kreatif. Metode pelaksanaan meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype*, dan *test*, dengan evaluasi menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa, khususnya terkait keamanan digital seperti pengenalan phishing dan pembuatan kata sandi yang aman. Tingkat akurasi jawaban pada post-test yang lebih tinggi dibandingkan pre-test menandakan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Meskipun terdapat variasi skor pada beberapa indikator akibat faktor teknis pelaksanaan evaluasi, secara umum program ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara aman dan bertanggung jawab.

Oleh karena itu, implementasi literasi digital sejak jenjang sekolah dasar perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi dalam proses pembelajaran.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung sangat pesat pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital menuntut individu untuk memiliki kemampuan beradaptasi terhadap lingkungan berbasis teknologi, terutama dalam mengakses, memahami, serta memanfaatkan informasi secara kritis dan bertanggung jawab. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi kompetensi mendasar yang harus dimiliki oleh generasi muda sejak usia dini. UNESCO menegaskan bahwa literasi digital merupakan bagian integral dari keterampilan abad ke-21 yang perlu dikembangkan melalui sistem pendidikan formal agar peserta didik mampu berpartisipasi secara aktif, kreatif, dan aman di ruang digital (UNESCO, 2013, dalam Komalasari, 2024). Oleh karena itu, pendidikan dasar memiliki peran strategis sebagai fondasi awal dalam membangun kecakapan digital peserta didik secara berkelanjutan.

Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, mengevaluasi kebenaran konten, berkomunikasi secara etis, serta menjaga keamanan data pribadi. Rendahnya pemahaman terhadap aspek-aspek tersebut dapat menimbulkan berbagai risiko di ruang digital, seperti penyebaran informasi palsu (*hoaks*), pelanggaran privasi, *cyberbullying*, hingga kecanduan penggunaan media digital (Putranto, 2018, dalam Nasiroh, 2022). Dampak negatif ini menunjukkan bahwa penguatan literasi digital sejak jenjang sekolah dasar merupakan langkah preventif yang penting untuk membentuk perilaku digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab. Selain itu, pembiasaan penggunaan teknologi secara positif sejak dini juga berkontribusi terhadap peningkatan

kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kesiapan menghadapi tantangan masyarakat berbasis pengetahuan.

Secara nasional, upaya peningkatan literasi digital terus dilakukan oleh pemerintah Indonesia melalui berbagai program edukasi dan kebijakan strategis. Berdasarkan laporan Kementerian Komunikasi dan Informatika, indeks literasi digital Indonesia mengalami peningkatan dari 3,49 pada tahun 2021 menjadi 3,54 pada tahun 2022. Meskipun menunjukkan tren positif, capaian tersebut masih berada dalam kategori sedang sehingga memerlukan intervensi berkelanjutan, khususnya pada sektor pendidikan dasar yang menjadi fondasi pembentukan kompetensi digital masyarakat (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2024). Kondisi ini menegaskan bahwa peningkatan literasi digital tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga memerlukan keterlibatan aktif institusi pendidikan, tenaga pendidik, serta masyarakat.

Dalam konteks regional, wilayah tengah Indonesia yang meliputi Bali, Kalimantan, Sulawesi, dan Nusa Tenggara menunjukkan indeks literasi digital sebesar 3,57, lebih tinggi dibandingkan wilayah barat (3,43) dan timur (3,44) (Katadata Insight Center & Kominfo, 2021). Meskipun demikian, capaian tersebut belum sepenuhnya mencerminkan implementasi literasi digital yang optimal di lingkungan sekolah dasar. Berbagai kendala masih ditemukan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, rendahnya pemahaman siswa terkait keamanan digital, serta metode pembelajaran yang belum sepenuhnya inovatif dan interaktif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar-mengajar. Tantangan ini menunjukkan perlunya pendekatan edukatif yang kontekstual, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu sekolah yang menghadapi kondisi tersebut adalah SD Negeri 22 Dauh Puri. Meskipun berlokasi di wilayah perkotaan dengan lingkungan belajar yang relatif kondusif, sebagian siswa belum memanfaatkan perangkat digital untuk tujuan edukatif. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterbatasan akses terhadap perangkat, minimnya pendampingan penggunaan teknologi secara bijak, serta rendahnya kesadaran akan keamanan digital menjadi faktor utama yang memengaruhi tingkat literasi digital siswa. Namun demikian, potensi lingkungan sekolah yang bersih, nyaman, serta dukungan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran menjadi peluang strategis dalam mengembangkan program peningkatan literasi digital secara terarah dan berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu program edukatif yang tidak hanya berfokus pada aspek keterampilan teknis, tetapi juga mencakup dimensi etika, budaya, dan keamanan dalam penggunaan teknologi digital. Kementerian Komunikasi dan Informatika bersama Japelidi dan Siberkreasi mengemukakan empat pilar utama literasi digital, yaitu kecakapan digital (*digital skills*), keamanan digital (*digital safety*), budaya digital (*digital culture*), dan etika digital (*digital ethics*) (Kominfo, Japelidi, & Siberkreasi, 2021). Keempat pilar tersebut menjadi landasan penting dalam membentuk individu yang mampu memanfaatkan teknologi secara produktif sekaligus bertanggung jawab. Implementasi pilar-pilar ini dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran digital sejak dini serta mencegah berbagai risiko penyalahgunaan teknologi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai bentuk intervensi edukatif untuk meningkatkan literasi digital siswa SD Negeri 22 Dauh Puri melalui pendekatan pembelajaran interaktif berbasis metode *design thinking*. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman kebutuhan pengguna, pengembangan solusi kreatif, serta pengujian berulang guna menghasilkan pengalaman belajar yang relevan dan efektif (Dam & Teo, 2025). Integrasi metode *design thinking* dengan strategi pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran berbasis teknologi (Bitu et al., 2024). Dengan demikian, program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa terkait literasi digital, tetapi juga membentuk sikap bijak, aman, dan beretika dalam memanfaatkan teknologi secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, penguatan literasi digital pada jenjang sekolah dasar merupakan investasi jangka panjang dalam membangun sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Melalui pelaksanaan program pengabdian yang terstruktur,

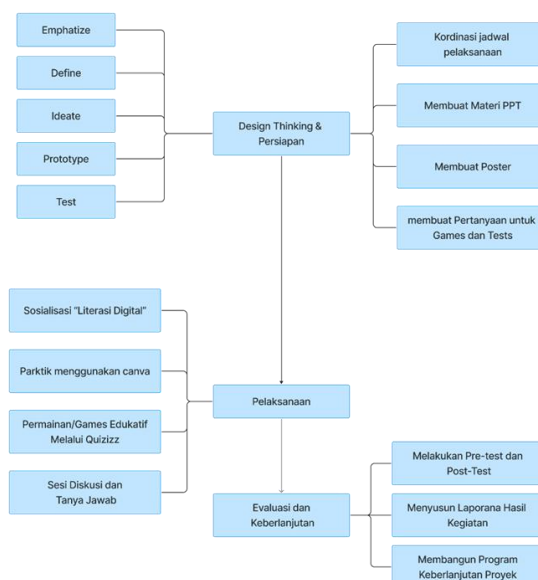
kolaboratif, dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan, diharapkan tercipta ekosistem pembelajaran digital yang inklusif serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di era transformasi digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 14-15 Mei 2025 pukul 10.00-12.00 WITA di SD Negeri 22 Dauh Puri, yang beralamat di Jl. Mataram, Dauh Puri Kaja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali. Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar, dengan fokus pada peningkatan pemahaman literasi digital melalui pendekatan pembelajaran interaktif. Pelaksanaan kegiatan didukung oleh tim mahasiswa yang berperan sebagai fasilitator, penyunan materi, serta evaluator program.



Gambar 1. SD Negeri 22 Dauh Puri

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan Design Thinking yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini dipilih karena mampu memastikan bahwa program dirancang berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik, menghasilkan solusi yang inovatif, serta memungkinkan evaluasi efektivitas kegiatan secara berkelanjutan.



Gambar 2. Diagram Alur Proyek

Pada tahap *empathize*, tim mahasiswa memahami tantangan literasi digital siswa melalui diskusi dengan pihak sekolah. Hasil temuan dari tahap ini kemudian dirumuskan dalam tahap *define*, untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang perlu diselesaikan.

Selanjutnya, dalam tahap ideate, tim mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan aplikasi Canva dan platform Quizizz. Setelah ide-ide terbaik dipilih, tahap prototype diwujudkan dalam bentuk materi ajar dan media pendukung, termasuk presentasi PowerPoint (PPT), poster, dan permainan edukatif. Akhirnya, tahap test dilakukan dengan mengimplementasikan kegiatan di sekolah dan mengevaluasi efektivitasnya melalui *pre-test* dan *post-test*.

Pelaksanaan kegiatan ini terbagi menjadi tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang selaras dengan prinsip design thinking. Pada tahap persiapan, tim mahasiswa berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan. Tim juga menyusun materi literasi digital yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa agar lebih mudah dipahami dan menarik. Selain itu, tim juga menyiapkan berbagai media pendukung, seperti PPT, poster, dan permainan edukatif, agar proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Tahap pelaksanaan dimulai dengan sosialisasi literasi digital melalui presentasi interaktif yang memperkenalkan konsep dasar literasi digital kepada siswa. Kemudian, siswa diajak untuk mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva dengan bimbingan langsung, sehingga mereka dapat memahami cara memanfaatkan teknologi dalam aktivitas kreatif. Sesi ini juga mencakup diskusi dan tanya jawab, di mana siswa dapat berbagi pengalaman serta mengajukan pertanyaan seputar dunia digital. Untuk memperkuat pemahaman siswa, kegiatan ditutup dengan permainan edukatif menggunakan platform Quizizz, yang memungkinkan pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan keberlanjutan, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas program serta menyusun rekomendasi bagi pihak sekolah. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* sebelum kegiatan dan *post-test* setelahnya guna melihat peningkatan pemahaman siswa mengenai literasi digital. Selain itu, laporan hasil kegiatan disusun sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan program kedepannya. Sebagai langkah keberlanjutan, tim juga memberikan rekomendasi kepada pihak sekolah agar program literasi digital dapat terus diterapkan dalam proses belajar mengajar di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Design Thinking dan Persiapan

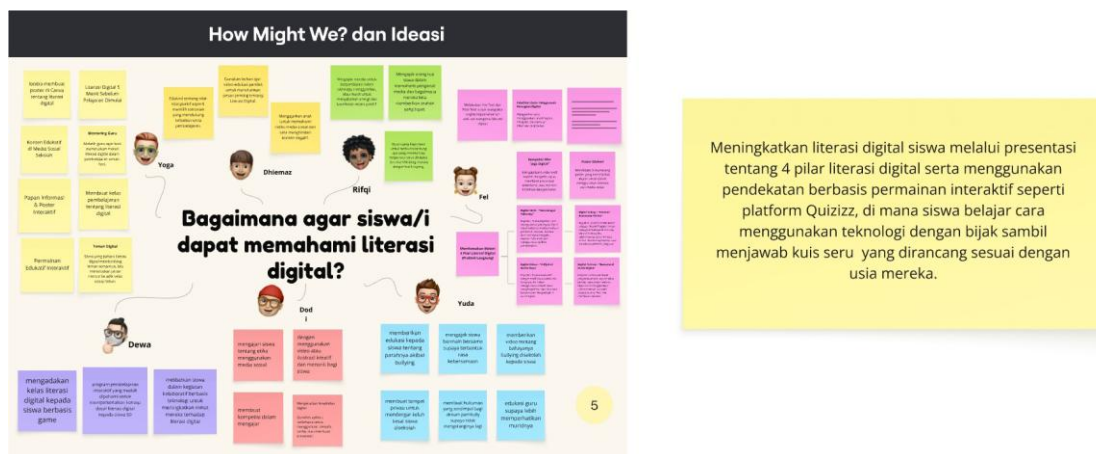
Kegiatan edukasi literasi digital melalui pembelajaran interaktif di SD Negeri 22 Dauh Puri dilaksanakan dengan pendekatan *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Tahap awal dimulai dengan menggali kebutuhan dan pemahaman siswa terkait penggunaan teknologi digital. Selanjutnya, permasalahan utama didefinisikan untuk merancang solusi yang tepat sasaran. Berbagai ide pembelajaran interaktif dikembangkan dan diwujudkan dalam bentuk prototipe media pembelajaran digital. Prototipe tersebut kemudian diuji langsung kepada siswa dalam bentuk kegiatan belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Hasil dari tahap uji coba ini menjadi dasar untuk evaluasi dan penyempurnaan, sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah mengenai jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, materi literasi digital disusun sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Materi yang disiapkan meliputi penjelasan tentang pentingnya literasi digital serta tutorial penggunaan Canva. Media pendukung seperti PPT, poster, dan template game edukatif (seperti Quizizz) juga disiapkan untuk menunjang proses pembelajaran.

1. *Empathize*

Tahap ini diawali dengan observasi langsung dan komunikasi awal antara tim pelaksana dengan pihak SD Negeri 22 Dauh Puri. Melalui wawancara informal dengan guru serta interaksi langsung dengan siswa, tim pelaksana menemukan bahwa masih

Setelah diskusi dan voting internal, empat ide tersebut disepakati untuk diimplementasikan dalam kegiatan. Seluruh kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.



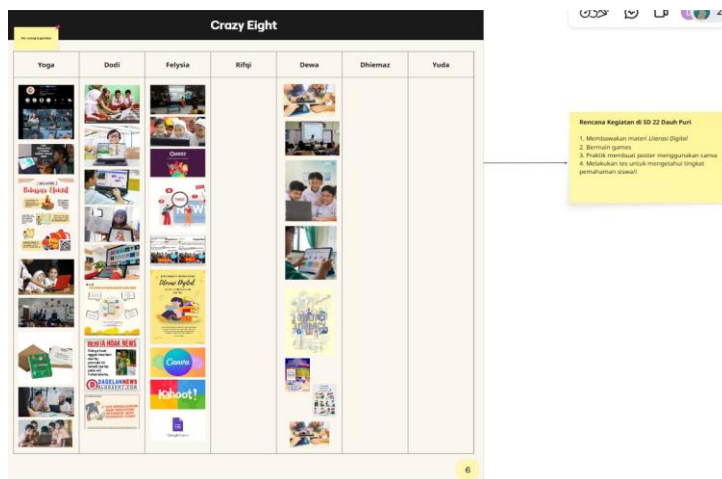
Gambar 5. Idate Miro

4. Prototype

Prototype menjadi tahapan untuk mengubah ide kreatif menjadi bentuk konkret yang dapat diuji dan dievaluasi. Tahap design thinking ini mengarah pada pembuatan model yang menggambarkan bagaimana solusi yang diusulkan akan berfungsi dalam konteks nyata. *Prototype* pelaksanaan kegiatan meliputi:

- Melakukan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi literasi digital sebelum kegiatan dimulai.
- Menyampaikan materi mengenai konsep dasar literasi digital, termasuk penjelasan empat pilar literasi digital: *digital skills*, *digital ethics*, *digital safety*, dan *digital culture*. Selain itu, tim juga memperkenalkan aplikasi Canva serta memberikan penjelasan mengenai prinsip dasar desain visual sebagai panduan dalam membuat poster yang menarik dan informatif.
- Siswa membuat poster digital secara mandiri menggunakan aplikasi Canva, dengan tema seputar literasi digital.
- Poster yang dihasilkan dinilai oleh tim pelaksana berdasarkan kreativitas, kesesuaian isi dengan tema, dan kejelasan pesan edukatif.
- Poster terbaik dipilih dan diberi penghargaan berupa jajanan ringan yang bertujuan untuk memberikan apresiasi serta memotivasi bagi para siswa.
- Melakukan *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa setelah kegiatan berlangsung.

Kegiatan ini dirancang tidak hanya sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengevaluasi efektivitas metode dalam meningkatkan literasi digital siswa.



Gambar 6. Prototype Miro

5. Test

Pada tahap akhir ini dilakukan pengujian terhadap efektivitas solusi yang telah dirancang. Pengujian ini sekaligus menjadi proses validasi kepada pengguna atau mitra, untuk memastikan bahwa prototype yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat diterima dengan baik. Pelaksanaan dilakukan secara langsung di SD Negeri 22 Dauh Puri dalam dua sesi utama, yaitu penyampaian materi literasi digital serta pengenalan aplikasi Canva yang dilanjutkan dengan pelatihan Canva dan lomba desain poster. Selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana melakukan pendampingan aktif untuk membimbing siswa dalam proses desain dan memastikan mereka mampu mengaplikasikan materi empat pilar literasi digital ke dalam karya mereka. Respon siswa sangat positif, terlihat dari antusiasme saat berkarya dan keberanian dalam mengekspresikan ide melalui media digital. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa prototype kegiatan berbasis pendekatan interaktif dan praktik langsung telah diterima dengan baik oleh mitra (sekolah) serta efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan digital siswa secara menyenangkan dan kontekstual.

Pelaksanaan

1. Pengenalan Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Dalam kegiatan ini, siswa dibekali dengan pemahaman mengenai empat pilar utama literasi digital, yaitu:

- a) *Digital Skills*: keterampilan teknis dasar dalam menggunakan perangkat digital,
- b) *Digital Ethics*: etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi di dunia digital,
- c) *Digital Safety*: pemahaman tentang privasi, keamanan data, dan perlindungan diri di internet,
- d) *Digital Culture*: pembentukan kebiasaan dan budaya digital yang sehat.

Materi disampaikan secara interaktif, yaitu melalui metode penyampaian yang melibatkan partisipasi aktif siswa, seperti tanya jawab, diskusi ringan, serta pemberian contoh-contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berpikir, bertanya, dan merespons selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan

pemahaman ini, siswa mampu mengenali risiko serta manfaat dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 6. Pengenalan Literasi Digital

2. Pengenalan Canva sebagai Media Desain Poster

Siswa kemudian diperkenalkan pada Canva, sebuah platform desain grafis online yang mudah diakses dan ramah pengguna. Canva digunakan dalam kegiatan ini karena alasan berikut:

- Tidak memerlukan instalasi dan dapat diakses langsung melalui browser,
- Menyediakan beragam template yang menarik dan siap pakai,
- Memungkinkan siswa berkreasi secara visual dengan elemen grafis yang mudah diatur.

Dengan menggunakan Canva, siswa dilatih untuk menyusun informasi secara sistematis dan menyampaikan pesan digital secara visual yang menarik dan edukatif.



Gambar 6. Pengenalan Canva sebagai Media Desain Poster

3. Praktik Langsung dan Sesi Interaktif

Setelah penjelasan dan demonstrasi, siswa diberi waktu untuk membuat poster digital secara mandiri dengan tema seputar literasi digital. Tim pelaksana mendampingi proses ini, memberi arahan teknis maupun konsep desain, serta membuka diskusi dan sesi tanya jawab agar siswa lebih memahami materi yang telah disampaikan.



Gambar 6. Praktik Langsung dan Sesi Interaktif

4. Penilaian Karya dan Apresiasi

Tim pelaksana menilai poster digital siswa berdasarkan tiga aspek utama:

- a) Kreativitas Desain: Penggunaan template, warna, gambar, dan elemen visual menunjukkan keunikan dan orisinalitas.
- b) Kesesuaian Isi dan Tema: Poster mengangkat isu literasi digital dengan jelas dan edukatif.
- c) Kemampuan Menyampaikan Pesan: Penjelasan siswa terhadap isi posternya menjadi indikator pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Poster terbaik dipilih dan diberikan penghargaan berupa jajanan ringan yang bertujuan untuk memberikan apresiasi serta memotivasi siswa agar lebih semangat dan kreatif dalam belajar.



Gambar 7. Penilaian Karya dan Apresiasi

Meskipun terdapat beberapa kendala teknis dan variasi kemampuan antar siswa, kegiatan ini berlangsung dengan penuh semangat dan antusiasme. Kegiatan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta literasi digital siswa secara nyata.

Hasil Evaluasi dan Keberlanjutan Proyek

Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui peningkatan siswa SD Kelas 5A dan 5C Negeri 22 Dauh Puri setelah kegiatan pelatihan dan pemberian materi terkait penggunaan Canva serta literasi digital. Evaluasi ini dilakukan dengan 15 pertanyaan yang mencerminkan berbagai kompetensi, mulai dari keamanan digital, etika bermedia sosial, hingga kemampuan teknis desain digital.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Pertanyaan	SKOR PRE TEST	SKOR POST TEST	Keterangan
1	Apa itu internet?	100%	100%	-
2	Contoh media sosial adalah	100%	89%	Penurunan 11%
3	Jika menemukan berita yang aneh di internet, apa yang harus kamu lakukan?	100%	100%	-
4	Apa saja yang termasuk informasi pribadi	100%	95%	Penurunan 5%
5	Apa itu <i>cyberbullying</i> ?	100%	100%	-
6	Aplikasi Canva digunakan untuk	91,7%	95%	Peningkatan 3,3%
7	Apa itu literasi digital?	100%	100%	-
8	Apa itu <i>phishing</i> ?	66,7%	89%	Peningkatan 22,3%
9	Jika ada orang asing mengirim pesan aneh, apa yang harus kamu lakukan?	100%	95%	Penurunan 5%
10	Apa yang harus dipikirkan sebelum memposting sesuatu di internet?	100%	95%	Penurunan 5%
11	Saat membuat poster digital, sebaiknya kita menggunakan...	100%	89%	Penurunan 11%
12	Apa itu <i>hoaks</i> ?	100%	100%	-
13	Apa itu budaya digital?	100%	84%	Penurunan 16%
14	Hal yang TIDAK boleh dilakukan dalam dunia digital adalah	100%	95%	Penurunan 5%
15	Kata Sandi atau Password sebaiknya dibuat	50%	89%	Peningkatan 39%

Maksud dan Manfaat dari Setiap Pertanyaan

Pertanyaan pertama, "Apa itu internet?", bertujuan untuk mengukur pemahaman dasar siswa mengenai jaringan global yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. Pada pre-test, sebagian besar siswa masih menjawab dengan pilihan yang keliru seperti "tempat bermain" atau "buku besar". Namun, setelah pelatihan, terjadi peningkatan signifikan dalam jumlah siswa yang mampu memilih jawaban yang benar, yaitu "jaringan yang menghubungkan komputer di seluruh dunia." Hal ini menunjukkan bahwa melalui penjelasan langsung dan analogi sederhana yang diberikan selama pelatihan, siswa mulai memahami konsep internet secara lebih konkret.

Pertanyaan kedua menguji kemampuan siswa mengenali contoh media sosial. Jawaban yang benar adalah “Instagram”, namun dalam *pre-test*, beberapa siswa menjawab “majalah” atau “televisi”, yang menunjukkan kebingungan antara media massa tradisional dan media sosial digital. Setelah sesi pelatihan yang membahas ciri-ciri media sosial dan contohnya, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang tajam pada pemilihan jawaban yang benar, menandakan peningkatan literasi digital siswa dalam membedakan platform digital yang bersifat interaktif dan berbasis internet.

Pertanyaan ketiga mengenai tanggapan terhadap berita aneh di internet bertujuan menilai kemampuan berpikir kritis siswa. *Pre-test* memperlihatkan banyak siswa yang menjawab “langsung percaya” atau “tanyakan ke semua teman”. Setelah diberikan materi mengenai verifikasi informasi dan bahaya hoaks, mayoritas siswa dalam *post-test* memilih jawaban “cek kebenarannya di sumber lain”, yang menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap pentingnya evaluasi informasi.

Selanjutnya, pemahaman tentang informasi pribadi diuji dalam pertanyaan keempat. Sebelum pelatihan, hanya sedikit siswa yang dapat membedakan informasi pribadi seperti “nama lengkap, nomor telepon, tanggal lahir, dan alamat rumah” dari informasi yang lebih umum. Setelah pelatihan yang menyertakan studi kasus sederhana, hasil *post-test* menunjukkan sebagian besar siswa mampu menjawab dengan benar. Ini menunjukkan efektivitas materi dan metode simulasi yang digunakan dalam membantu siswa memahami pentingnya menjaga data pribadi.

Pertanyaan kelima, yang menanyakan tentang cyberbullying, ditujukan untuk melihat sejauh mana siswa memahami etika dan dampak dari perilaku negatif di dunia digital. Jawaban yang benar adalah “menghina orang lain lewat internet”. Pada *pre-test*, masih banyak siswa yang menjawab “berkarya di internet” atau “bermain game bersama”. Namun, setelah diberikan ilustrasi kasus nyata dan diskusi kelompok, terjadi perbaikan signifikan pada hasil *post-test*. Ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual sangat membantu siswa dalam memahami konsep ini.

Pertanyaan keenam berkaitan langsung dengan penggunaan Canva. Mayoritas siswa pada awalnya belum mengetahui fungsi utama aplikasi tersebut, dengan banyak yang menjawab “mengedit video lucu” atau “menulis skrip program”. Setelah pelatihan langsung menggunakan Canva, hampir semua siswa menjawab dengan benar bahwa Canva digunakan untuk “mendesain poster, presentasi, dan undangan.” Ini membuktikan bahwa pendekatan praktik langsung sangat efektif dalam membangun keterampilan operasional siswa terhadap aplikasi digital.

Pertanyaan ketujuh hingga kesembilan fokus pada konsep literasi digital, phishing, dan sikap terhadap pesan mencurigakan dari orang asing. Peningkatan pada ketiga pertanyaan ini menunjukkan keberhasilan pendekatan naratif dan visual dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak kepada siswa sekolah dasar. Misalnya, ilustrasi animasi tentang phishing terbukti membantu siswa mengenali upaya pencurian informasi pribadi, sebagaimana tercermin dari lonjakan jumlah jawaban benar pada *post-test*.

Pertanyaan kesepuluh hingga kedua belas mengevaluasi etika digital saat memposting konten, pemilihan elemen desain dalam Canva, dan pengenalan terhadap *hoaks*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih bijak dan reflektif, terbukti dari meningkatnya jawaban benar pada pertanyaan “apa yang harus dipikirkan sebelum memposting sesuatu di internet?” dan “apa itu *hoaks*?”. Ini menunjukkan bahwa pendekatan diskusi terbuka dan studi kasus mampu mengasah kemampuan berpikir kritis siswa.

Pertanyaan ketigabelas hingga kelima belas menilai pemahaman terhadap budaya digital, perilaku yang tidak boleh dilakukan dalam dunia digital, serta pentingnya membuat kata sandi yang aman. Meski terjadi peningkatan pada sebagian besar siswa, pada pertanyaan mengenai budaya digital, sebagian siswa masih menjawab kurang tepat, menunjukkan bahwa konsep ini masih perlu diperkuat melalui penjelasan lebih kontekstual dan relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari.

Pembahasan

Berdasarkan data dari Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-Test* pada tabel 4.1 ini terdapat beberapa pertanyaan yang mengalami peningkatan dan penurunan. Selain itu, untuk secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran literasi digital memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta, khususnya dalam aspek keamanan digital yang terlihat dari pertanyaan nomor 15 mengenai cara membuat kata sandi yang aman, terjadi peningkatan skor yang sangat signifikan dari 50% pada *pre-test* menjadi 89% pada *post-test*, atau meningkat sebesar 39%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelumnya banyak peserta yang belum memahami pentingnya penggunaan kombinasi huruf besar, angka, dan simbol dalam membuat kata sandi, namun setelah mendapat penjelasan, mereka menjadi lebih paham dan mampu menjawab dengan benar. Demikian pula pada pertanyaan nomor 8 tentang phishing, terjadi peningkatan skor sebesar 22,3% (dari 66,7% menjadi 89%), yang mengindikasikan bahwa peserta mulai mampu membedakan bentuk penipuan digital seperti tautan palsu atau email mencurigakan.

Di sisi lain, juga terdapat beberapa penurunan skor yang menunjukkan adanya kebingungan atau kurangnya pemahaman pada saat *post-test*. Hal ini sebenarnya dikarenakan alasan teknis, yakni perbedaan jumlah perangkat yang tersedia pada saat pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Ketika *pre-test* dilakukan, keterbatasan perangkat menyebabkan siswa harus bekerja dalam kelompok besar yang terdiri dari 4 hingga 5 orang. Sebaliknya, pada saat *post-test*, jumlah perangkat yang tersedia meningkat, sehingga memungkinkan pembentukan kelompok yang lebih kecil, bahkan mendekati kerja individual, yaitu 1 hingga 3 orang per kelompok. Perubahan ini berdampak pada tingkat keterlibatan individu dalam menyelesaikan soal, yang pada akhirnya juga dapat memengaruhi hasil evaluasi pembelajaran.

Pertanyaan nomor 13 tentang budaya digital yang mengalami penurunan paling besar, yakni sebesar 16% (dari 100% menjadi 84%). Penurunan ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai dan etika dalam berinteraksi di ruang digital. Selain itu, pertanyaan nomor 2 tentang contoh media sosial dan nomor 11 tentang aplikasi yang digunakan untuk membuat poster digital juga menurun masing-masing sebesar 11%, yang menunjukkan bahwa peserta mungkin keliru dalam membedakan antara platform sosial dan platform kreatif. Penurunan juga terjadi pada pertanyaan-pertanyaan lain seperti informasi pribadi, etika memposting di internet, hingga bagaimana menghadapi pesan dari orang asing, dengan rentang penurunan antara 5-11%.

Meski demikian, terdapat sejumlah pertanyaan yang menunjukkan konsistensi tinggi antara *pre-test* dan *post-test*, yaitu pada pertanyaan nomor 1 (apa itu internet), nomor 3 (sikap saat melihat berita aneh di internet), nomor 5 (pengertian *cyberbullying*), nomor 7 (apa itu literasi digital), dan nomor 12 (apa itu *hoaks*) yang seluruhnya mencapai skor 100% pada kedua tahap. Ini menunjukkan bahwa peserta sudah memiliki pemahaman dasar yang baik tentang aspek-aspek umum literasi digital, terutama yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan berhasil meningkatkan pengetahuan peserta dalam aspek keamanan digital dan penggunaan teknologi kreatif, namun juga mengungkap beberapa area yang memerlukan penguatan lanjutan. Materi seperti budaya digital dan pemilihan aplikasi yang tepat sebaiknya diberikan dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan praktis agar mudah dipahami oleh peserta. Sebagai bentuk keberlanjutan program, tim pelaksana menyerahkan modul penggunaan Canva kepada guru TIK di SD Negeri 22 Dauh Puri. Modul ini berisi panduan lengkap yang mencakup pengenalan antarmuka Canva, langkah-langkah membuat desain sederhana, prinsip dasar desain visual, serta contoh latihan pembuatan poster digital yang dapat langsung diterapkan di kelas.

Modul ini dirancang agar guru TIK dapat melanjutkan pelatihan secara mandiri, terstruktur, dan berkelanjutan kepada siswa. Dengan adanya panduan ini, guru diharapkan dapat mengintegrasikan penggunaan Canva ke dalam kegiatan belajar-mengajar, baik dalam konteks pelajaran TIK maupun proyek kolaboratif lintas mata pelajaran.

Tujuan dari penyerahan modul ini adalah agar keterampilan desain digital yang telah dikenalkan melalui kegiatan pelatihan tidak berhenti sebagai pengalaman satu kali, tetapi terus dikembangkan melalui pembelajaran rutin di sekolah. Dengan keterlibatan aktif guru, diharapkan tercipta ekosistem pembelajaran digital yang kreatif dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan literasi digital di SD Negeri 22 Dauh Puri menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, khususnya pada aspek keamanan digital seperti pengenalan phishing dan pembuatan kata sandi yang aman. Hasil *post-test* yang memiliki tingkat akurasi lebih tinggi dibandingkan *pre-test* mengindikasikan keberhasilan penyampaian materi serta efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Perbedaan skor pada beberapa indikator lebih disebabkan oleh faktor teknis pelaksanaan evaluasi, di mana pengerjaan *post-test* yang lebih individual mencerminkan pemahaman personal siswa secara lebih objektif. Selain itu, konsistensi jawaban benar pada sejumlah pertanyaan menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki dasar literasi digital yang baik. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi nyata dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran keamanan, serta keterampilan penggunaan teknologi digital secara bertanggung jawab pada siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 193–198. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i2.14697>
- Burhan, F. A. (2022, Januari 20). Literasi Digital Penduduk di Bali, Kalimantan, Sulawesi Paling Tinggi. *Katadata*. <https://katadata.co.id/digital/teknologi/61e8e8f3778e5/literasi-digital-penduduk-di-bali-kalimantan-sulawesi-paling-tinggi>
- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2025, Maret 2). What is Design Thinking and Why Is It So Popular?. *Interaction Design Foundation - IxDF*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Dam, R. F. (2025, March 13). The 5 Stages in the Design Thinking Process. *Interaction Design Foundation - IxDF*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Hartinah. (2018). Rancangan Indeks Beranotasi Makanan Khas Kota Payakumbuh dan Kabupaten Lima Puluh Kota [Tugas Akhir, UIN Imam Bonjol Padang]. <https://repository.uinib.ac.id/603/>
- Indeks Literasi Digital Indonesia Tahun 2021-2022 - Satu Data KOMDIGI. (2024). [Dataset]. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. <https://data.komdigi.go.id/opendata/dataset/indeks-literasi-digital-indonesia>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika. (n.d.). 4 Pilar Literasi Digital – CABE (Cakap, Aman, Budaya, Etika). Siberkreasi. Diakses pada April 4, 2025, dari <https://qnlid.siberkreasi.id/modul/>
- Komalasari, D. M. (2024). PROSIDING SEMINAR NASIONAL PGSD Strategi Pembelajaran Literasi Digital untuk Siswa SD: Menyiapkan Anak di Era Teknologi. In *Seminar Nasional PGSD (Vol. 5, Issue 1)*. <https://seminar.ustjogja.ac.id>
- Naimah, Muttaqin, M. F., & Meilina. (2024). Implementasi Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 86. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>
- Nasiroh, S. (2022). Dampak Negative Literasi Digital Terhadap Kebocoran Data Pribadi. *Perwira Journal of Science & Engineering*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.54199/pjse.v2i1.91>
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 3(2), 119. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2 - The Digital Competence Framework for Citizens. <https://doi.org/10.2760/115376>