

## **Peningkatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Program KKN Berupa Edukasi Teknologi di SD Negeri 1 Patemon, Kecamatan Tengaran, Kabupaten Semarang**

**Heni Khotijah<sup>1</sup>, Wa Ode Alyana Putri Amsya<sup>2</sup>, Muayanah<sup>3</sup>, Rosa Kamal Ma'ruf<sup>4</sup>, Alvina Febrianti<sup>5</sup>, Amalia Destivani<sup>6</sup>, Eka Putri Rahmawati<sup>7</sup>, Fitri<sup>8</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8</sup> Universitas Islam Negeri Walisongo, Indonesia

\*) *Corresponding author:* [fitrifdk@walisongo.ac.id](mailto:fitrifdk@walisongo.ac.id)

(Submit pada : 24 Agustus 2025 | Terbit pada : 31 Desember 2025)

### ***Abstract***

The rapid development of information technology in the globalization era demands digital literacy skills for elementary school students. However, its implementation in Indonesia still faces various obstacles, particularly in rural areas, creating a digital divide that affects students' readiness to face future challenges. This research aims to describe the implementation of technology education activities to enhance digital literacy among students at SDN 1 Patemon, Tengaran District, Semarang Regency through the Community Service Program (KKN). This study employs a descriptive qualitative approach through observation and implementation of a structured digital literacy education program using PowerPoint presentations conducted gradually across all grade levels. Students at SDN 1 Patemon demonstrated high enthusiasm toward digital technology, but their understanding of wise and responsible technology use remained limited. This program demonstrates the importance of structured digital literacy education in elementary schools, particularly in rural areas, to bridge the digital divide and prepare students to face future challenges in the digital era.

### **Abstrak**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi menuntut keterampilan literasi digital bagi siswa sekolah dasar. Namun, implementasinya di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala, terutama di daerah pedesaan, sehingga menciptakan kesenjangan digital yang memengaruhi kesiapan siswa menghadapi tantangan masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi kegiatan pendidikan teknologi untuk meningkatkan literasi digital siswa di SDN 1 Patemon, Kecamatan Tengaran, Kabupaten Semarang melalui Program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi dan implementasi program pendidikan literasi digital terstruktur menggunakan presentasi PowerPoint yang dilakukan secara bertahap di semua jenjang kelas. Siswa di SDN 1 Patemon menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap teknologi digital, tetapi pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab masih terbatas. Program ini menunjukkan pentingnya pendidikan literasi digital terstruktur di sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan, untuk menjembatani kesenjangan digital dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan di era digital.

**Keywords:** digital literacy, elementary school, technology education, community service program

## PENDAHULUAN

Globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat menuntut setiap individu untuk tidak tertinggal dalam penguasaan teknologi digital. Globalisasi merupakan sebuah proses pemunculan gagasan yang kemudian dipromosikan dengan tujuan untuk diikuti oleh bangsa lain dan akhirnya disepakati bersama menjadi panutan bagi bangsa-bangsa di seluruh belahan dunia. Sementara itu, globalisasi sebagai suatu jaringan kerja global yang mempersatukan seluruh masyarakat di dunia, dimana sebelumnya mereka terpencar dan hanya mementingkan diri sendiri, namun kemudian saling berketergantungan sehingga mampu mewujudkan persatuan dunia [1,2]. Fenomena globalisasi ini telah menciptakan transformasi signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan ini telah memengaruhi cara anak-anak memperoleh pengetahuan, berinteraksi, dan bermain dalam era digital saat ini. [3,4] sebanyak 94% pelajar di desa mengaku telah mengetahui makna dari globalisasi itu sendiri. Mereka berpendapat bahwa globalisasi merupakan hal yang mendunia dimana antara satu Negara dan Negara lainnya tidak memiliki batasan apapun dalam berbagai aspek. Salah satu dari responden juga berpendapat bahwa globalisasi merupakan masuknya budaya asing dan informasi-informasi dari luar ke budaya Indonesia. Adanya globalisasi ini telah memengaruhi cara anak-anak memperoleh pengetahuan, berinteraksi, dan bermain. Anak Sekolah Dasar (SD) yang sejak dini sudah akrab dengan gawai, internet, dan media sosial mudah menghadapi berbagai peluang sekaligus tantangan dalam memanfaatkan teknologi. Literasi digital menjadi keterampilan penting bagi mereka, tidak hanya untuk menguasai perangkat teknologi, tetapi juga untuk memahami, memilah, dan menggunakan informasi secara kritis, kreatif, serta bertanggung jawab [5,6]

Literasi digital merupakan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat untuk berbagai keperluan kehidupan sehari-hari. Individu dapat dianggap memiliki literasi digital jika mampu menyelesaikan berbagai aktivitas dengan efektif di lingkungan digital. Kemampuan ini mencakup keterampilan dalam memahami dan menafsirkan konten media, mengolah serta memanipulasi data dan visual secara digital, dan kemampuan untuk menganalisis serta mengaplikasikan informasi baru yang diperoleh dari dunia digital [7,8,9] Meskipun literasi digital memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat baca, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan beradaptasi siswa di era digital, penelitian menunjukkan bahwa penerapannya di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sarana prasarana, akses internet yang tidak merata, serta kurangnya pendampingan dari pendidik dan orang tua, terutama di wilayah pedesaan. Hal ini menciptakan kesenjangan digital antara siswa di perkotaan dan pedesaan, yang dapat berdampak pada kesiapan mereka menghadapi tantangan masa depan [10,11].

Kondisi ini juga terlihat di Kecamatan Tengaran, Kabupaten Semarang, di mana beberapa sekolah masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan fasilitas teknologi dan akses literasi digital. Salah satunya terdapat di SDN 1 Patemon, meskipun telah memiliki laboratorium komputer, pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan jumlah perangkat yang dapat digunakan secara bersamaan dan jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil. Permasalahan ini menjadi semakin penting untuk diatasi mengingat dunia saat ini sedang memasuki era baru dimana informasi menjadi kekuatan penggerak utama. Kondisi ini lambat laun membentuk masyarakat informasi dimana teknologi digital menjadi komoditas utama yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Internet sebagai kata kunci penting dan basis utama kehadiran era digital telah membawa peradaban manusia ke arah yang semakin

modern, canggih dan praktis. Batas ruang dan waktu yang selama beberapa dekade sebelumnya menjadi halangan utama dalam hal berkomunikasi dan mengakses informasi kini menjadi runtuh [12].

Namun di balik kemudahan yang ditawarkan media digital ibarat dua sisi mata pedang yang tergantung dari bagaimana kita mempergunakannya. Internet mampu memberikan banyak informasi kepada pemakainya, baik itu informasi positif maupun negatif, tergantung dari penggunaannya. Fenomena digitalisasi di Indonesia dinilai masih mengalami kesenjangan antara penggunaan teknologi komunikasi dengan konten yang disampaikan. Di satu sisi para pengguna mahir mengoperasikan alat-alat canggih teknologi komunikasi, namun di sisi lain sebagian produk-produk pesan dalam media digital dinilai mengalami disorientasi etika [13,14].

Meningkatnya penggunaan internet dan media digital di kalangan siswa sekolah dasar ternyata juga diikuti dengan sisi-sisi negatif, selain aspek-aspek positif, salah satunya adalah informasi palsu atau hoaks. Kecanggihan teknologi komunikasi dan penguasaan keterampilan teknis penggunaan teknologi ternyata tidak berbanding lurus dengan kompetensi etis dan literasi digital yang memadai di kalangan siswa. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pemberdayaan literasi digital yang tidak hanya fokus pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan etika digital. [15].

SDN 1 Patemon sebagai salah satu sekolah dasar di wilayah pedesaan Kecamatan Tenganan memiliki karakteristik unik dalam menghadapi tantangan literasi digital. Meskipun secara geografis tidak berada di pusat kota, akses informasi digital di sekolah ini cukup memadai, ditandai dengan tersedianya laboratorium komputer dan sebagian besar siswa yang sudah menggunakan gawai. Namun, pemanfaatan teknologi ini belum optimal karena kurangnya program literasi digital yang terstruktur dan pendampingan yang memadai.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Mandiri Inisiatif Terprogram (KKN MIT) Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang Posko 75 di Kecamatan Tenganan, siswa SDN 1 Patemon menunjukkan antusiasme tinggi terhadap teknologi digital, namun pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab masih terbatas. Mereka memerlukan bimbingan dalam hal mengidentifikasi informasi yang valid, memahami etika digital, serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Kondisi ini memberikan peluang untuk mengimplementasikan program edukasi teknologi yang dapat meningkatkan literasi digital siswa secara komprehensif.

Program KKN MIT UIN Walisongo Semarang Posko 75 yang dilaksanakan di SDN 1 Patemon ini dirancang sebagai upaya konkret untuk mengatasi permasalahan literasi digital di tingkat sekolah dasar. Melalui program sosialisasi minimal 1 jam dengan sistem presentasi menggunakan PowerPoint, diharapkan dapat memberikan pemahaman dasar tentang literasi digital yang mencakup penggunaan teknologi secara bijak, identifikasi informasi yang valid, serta etika dalam berinteraksi di dunia digital. Pelaksanaan sosialisasi dilakukan secara bertahap di setiap kelas untuk memastikan penyampaian materi dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan karakteristik siswa pada masing-masing jenjang kelas, sehingga efektivitas program dapat tercapai secara optimal.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif melalui program KKN MIT di SDN 1 Patemon, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang. Metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan partisipatif adalah suatu metode penelitian

yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena dalam konteks alamiah tanpa manipulasi variabel, dengan peneliti ikut serta dan berinteraksi langsung dalam situasi yang diamati. Metode ini menghasilkan data berupa kata-kata, narasi, dan deskripsi yang mendalam, bukan angka, dengan analisis yang bersifat induktif dan fokus pada makna di balik fenomena<sup>12</sup>

Subjek penelitian meliputi siswa kelas 1-6, guru, anggota divisi pendidikan dan keagamaan KKN-MIT Posko 75 serta kepala sekolah SDN 1 Patemon. Kegiatan dimulai dengan observasi awal untuk mengetahui kondisi fasilitas teknologi dan tingkat literasi digital siswa, dilanjutkan dengan analisis kebutuhan dan penyusunan materi edukasi menggunakan PowerPoint. Pelaksanaan dilakukan melalui sosialisasi dengan durasi minimal 1 jam per kelas secara bertahap dari kelas 1 hingga kelas 6. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan teknologi digital, penggunaan teknologi yang bijak, identifikasi informasi valid, etika digital, dan keamanan digital dengan strategi pembelajaran interaktif menggunakan media visual yang menarik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif selama kegiatan, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa foto, video, dan catatan kegiatan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi edukasi literasi digital siswa di SDN 1 Patemon dilaksanakan pada tanggal 21 Juli-13 Agustus 2025 bertempat di SDN 1 Patemon, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang. Tim pelaksana terdiri dari mahasiswa KKN MIT UIN Walisongo Semarang Posko 75 divisi pendidikan dan keagamaan serta teman-teman KKN. Kegiatan berlangsung secara bertahap di setiap kelas dengan durasi minimal 1 jam per kelas, melibatkan seluruh siswa kelas 1-6 yang berjumlah sekitar 106 siswa dengan metode presentasi menggunakan PowerPoint dan sesi diskusi interaktif. metode presentasi PowerPoint adalah suatu cara untuk menyampaikan informasi atau hasil penelitian secara visual menggunakan program komputer Microsoft PowerPoint. PowerPoint memungkinkan penyajian materi secara terstruktur dalam bentuk slide yang memuat teks, gambar, grafik, audio, dan video sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.<sup>13</sup>

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan sebelum implementasi program, kondisi literasi digital siswa SDN 1 Patemon menunjukkan fenomena yang menarik. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebanyak 85% siswa sudah menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, terutama untuk bermain game dan menonton video. Namun, pemahaman mereka tentang literasi digital masih sangat terbatas. Survei awal menunjukkan hanya 20% siswa yang memahami cara mengidentifikasi informasi yang benar di internet, dan 15% yang mengetahui etika dalam berinteraksi di dunia digital.

Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian Maitsa Sajidah *et al.* (2023) yang menyebutkan bahwa meskipun anak-anak sekolah dasar sudah akrab dengan teknologi, namun pemahaman mereka tentang penggunaan yang bijak masih perlu ditingkatkan. Keterbatasan ini terlihat dari kebiasaan siswa yang cenderung menerima informasi tanpa melakukan verifikasi, serta belum memahami dampak dari perilaku digital mereka.<sup>14</sup> Fasilitas teknologi di SDN 1 Patemon cukup memadai dengan tersedianya laboratorium komputer. Namun, pemanfaatannya belum optimal karena keterbatasan akses internet yang kadang tidak stabil dan kurangnya program literasi digital yang terstruktur. Hal ini mencerminkan kondisi umum sekolah-sekolah di wilayah pedesaan Indonesia yang menghadapi kesenjangan digital. Berdasarkan penelitian Nasution dan Sari (2021), permasalahan utama yang dihadapi berkaitan dengan minimnya sarana prasarana teknologi dan terbatasnya akses terhadap perangkat digital yang memadai.

Dampak dari keterbatasan ini tidak hanya mempengaruhi jalannya proses belajar mengajar, melainkan juga berimbas pada pencapaian akademik peserta didik, yang pada akhirnya menimbulkan kesenjangan mutu pendidikan antara sekolah di daerah pedesaan dengan daerah lainnya yang memiliki akses teknologi lebih baik.<sup>15</sup>

Program sosialisasi literasi digital ini dilaksanakan dengan pendekatan bertahap dan disesuaikan dengan karakteristik setiap jenjang kelas. Materi yang disampaikan mencakup beberapa komponen utama yaitu pengertian literasi digital, jenis-jenis media digital, etika di dunia digital, cara mengidentifikasi informasi yang valid, dan tips keamanan digital. Untuk kelas 1-2, materi difokuskan pada pengenalan dasar teknologi digital dan aturan sederhana dalam menggunakan gawai. Siswa diajarkan konsep "waktu bermain gawai yang sehat" dan "tidak berbagi informasi pribadi kepada orang asing". Untuk kelas 3-4, materi diperdalam dengan pengenalan berbagai jenis media digital seperti website, aplikasi, dan media sosial, serta cara membedakan informasi yang baik dan buruk. Sedangkan untuk kelas 5-6, materi mencakup cara mengecek kebenaran informasi, etika berkomunikasi di dunia digital, dan dampak dari perilaku digital terhadap kehidupan nyata. Adapun metode penyampaian menggunakan presentasi PowerPoint yang dilengkapi dengan gambar dan video menarik, disesuaikan dengan tingkat pemahaman setiap jenjang. Setiap sesi diakhiri dengan diskusi interaktif dan permainan edukatif untuk memastikan pemahaman siswa. Pendekatan ini terbukti efektif karena mampu menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

Antusiasme siswa terhadap program literasi digital sangat tinggi, terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam setiap sesi pembelajaran hal ini menunjukkan keingintahuan mereka tentang dunia digital. Pertanyaan yang paling sering muncul berkisar pada "bagaimana cara mengetahui berita bohong", "apakah boleh bermain game setiap hari", dan "apa yang terjadi jika berbagi foto pribadi di internet". Siswa kelas 1-3 menunjukkan antusiasme tinggi terutama pada materi yang berkaitan dengan keamanan digital dan aturan penggunaan gawai. Mereka aktif bertanya tentang waktu yang tepat untuk menggunakan gawai dan cara meminta izin kepada orang tua. Sementara siswa kelas 4-6 lebih tertarik pada materi tentang identifikasi informasi palsu dan etika berkomunikasi di media sosial. Perubahan sikap siswa mulai terlihat setelah program dilaksanakan. Berdasarkan observasi guru kelas, siswa mulai lebih kritis dalam menerima informasi dan lebih sering bertanya kepada guru atau orang tua ketika menemukan informasi yang meragukan di internet. Hal ini menunjukkan bahwa program berhasil menumbuhkan sikap kritis siswa terhadap informasi digital.

Evaluasi yang dilakukan setelah program menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital siswa di seluruh aspek yang diukur. Post-test yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi ciri-ciri informasi yang tidak dapat dipercaya mengalami peningkatan paling dramatis, dari hanya 20% sebelum program menjadi 75% setelah program, atau meningkat sebesar 55%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa SDN 1 Patemon kini jauh lebih mampu membedakan informasi yang kredibel dari yang tidak. Pemahaman tentang etika digital juga menunjukkan perbaikan yang signifikan, dimana persentase siswa yang memahami pentingnya tidak menyebarkan informasi tanpa verifikasi meningkat dari 50% menjadi 80%, atau naik 30%. Peningkatan serupa juga terlihat pada aspek penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, dimana siswa yang menerapkan aturan waktu penggunaan gawai yang disepakati dengan orang tua meningkat dari 40% menjadi 70%, menunjukkan peningkatan 30%. Aspek keamanan digital, meskipun sudah memiliki baseline yang cukup tinggi di angka 75%, tetap menunjukkan peningkatan menjadi 95% setelah

program, dengan kenaikan 20%. Hampir seluruh siswa kini memahami pentingnya melindungi informasi pribadi seperti alamat rumah, nomor telepon, atau foto pribadi dari orang yang tidak dikenal di internet. Sementara itu, kemampuan siswa dalam memahami konsep privasi digital dan pentingnya meminta izin sebelum memposting foto orang lain meningkat dari 15% menjadi 25%, menunjukkan peningkatan 10%. Meskipun angka ini relatif kecil, namun tetap menunjukkan tren positif dalam kesadaran privasi digital. Demikian pula dengan selektivitas konten, dimana siswa yang lebih selektif dalam memilih konten dan menghindari konten yang tidak sesuai usia meningkat dari 15% menjadi 30%, atau naik 15%. Perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa program berhasil tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga mengubah sikap dan perilaku praktis siswa dalam menggunakan teknologi digital. Keberhasilan program terlihat dari kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Tabel 1.1 Evaluasi Program Literasi Digital Siswa

<b>Aspek Literasi Digital</b>	<b>Indikator Keberhasilan</b>	<b>Sebelum Program</b>	<b>Setelah Program</b>	<b>Peningkatan</b>
<b>Identifikasi Informasi</b>	Dapat mengidentifikasi ciri-ciri informasi yang tidak dapat dipercaya	20%	75%	+55%
<b>Etika Digital</b>	Memahami pentingnya tidak menyebarkan informasi tanpa memverifikasi kebenarannya	50%	80%	+30%
<b>Keamanan Digital</b>	Memahami pentingnya tidak membagikan informasi pribadi kepada orang yang tidak dikenal di internet	75%	95%	+20%
<b>Privasi Digital</b>	Memahami konsep privasi digital dan pentingnya meminta izin sebelum memposting foto orang lain	15%	25%	+10%
<b>Penggunaan Teknologi Bertanggung Jawab</b>	Menerapkan aturan waktu penggunaan gawai yang disepakati dengan orang tua	40%	70%	+30%
<b>Selektivitas Konten</b>	Lebih selektif dalam memilih konten dan menghindari konten yang tidak sesuai usia	15%	30%	+15%

Keberhasilan program ini didukung oleh beberapa faktor utama. Pertama, antusiasme tinggi siswa terhadap teknologi digital menjadi modal dasar yang sangat berharga. Kedua, dukungan penuh dari pihak sekolah, terutama kepala sekolah dan guru kelas yang memberikan akses dan waktu untuk pelaksanaan program. Ketiga, tersedianya fasilitas laboratorium komputer yang memungkinkan demonstrasi langsung penggunaan teknologi. Keempat, metode penyampaian yang interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik siswa terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman. Program ini juga menunjukkan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam mengatasi permasalahan literasi digital. Melalui program KKN, mahasiswa dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pendidikan di level grassroots, sementara sekolah mendapatkan sumber daya tambahan untuk pengembangan program literasi digital.

Adapun untuk keberlanjutan program, disarankan agar sekolah mengembangkan program literasi digital internal yang melibatkan guru sebagai fasilitator utama. Pelatihan guru tentang literasi digital perlu menjadi prioritas agar mereka dapat melanjutkan edukasi teknologi secara berkelanjutan. Selain itu, kerjasama dengan orang tua juga penting untuk memastikan konsistensi penerapan literasi digital antara lingkungan sekolah dan rumah.

## KESIMPULAN

Program edukasi teknologi untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar melalui kegiatan KKN MIT di SDN 1 Patemon, Kecamatan Tenganan, Kabupaten Semarang telah berhasil dilaksanakan dengan efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun 85% siswa sudah familiar dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi yang bijak dan bertanggung jawab masih sangat terbatas pada awal program.

Implementasi program literasi digital yang dilakukan secara bertahap di seluruh jenjang kelas dengan metode presentasi PowerPoint interaktif terbukti mampu meningkatkan literasi digital siswa secara komprehensif. Peningkatan paling signifikan terlihat pada kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi yang tidak dapat dipercaya, yang meningkat dari 20% menjadi 75% (+55%). Aspek lain yang menunjukkan perbaikan substansial meliputi pemahaman etika digital (50% menjadi 80%, +30%), penggunaan teknologi bertanggung jawab (40% menjadi 70%, +30%), keamanan digital (75% menjadi 95%, +20%), selektivitas konten (15% menjadi 30%, +15%), dan kesadaran privasi digital (15% menjadi 25%, +10%).

Program ini berhasil tidak hanya dalam memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga dalam mengubah sikap dan perilaku praktis siswa. Antusiasme tinggi yang ditunjukkan siswa selama program berlangsung, serta dukungan penuh dari pihak sekolah, menjadi faktor kunci keberhasilan implementasi. Siswa menunjukkan perubahan perilaku positif, seperti lebih kritis dalam menerima informasi dan lebih sering melakukan verifikasi kepada guru atau orang tua ketika menemukan informasi yang meragukan.

Penelitian ini membuktikan pentingnya pendidikan literasi digital terstruktur di sekolah dasar, khususnya di daerah pedesaan, sebagai upaya menjembatani kesenjangan digital dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital. Program KKN terbukti menjadi model efektif untuk kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat grassroots.

Adapun keberlanjutan program, disarankan agar sekolah mengembangkan program literasi digital internal dengan melibatkan guru sebagai fasilitator utama melalui pelatihan yang memadai. Selain itu, kerjasama dengan orang tua perlu diperkuat untuk memastikan konsistensi penerapan literasi digital antara lingkungan sekolah dan rumah, sehingga siswa dapat menggunakan teknologi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Vibriza Juliswara FM. Indonesia Dalam Pusaran Globalisasi. Pengembangan Nilai-Nilai Positif Globalisasi Bagi Kemajuan Bangsa. Uwais Inspirasi Indonesia; 2022.
- [2] Rooselia Y, Jurusan L, Guru P, Dasar S. Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia.
- [3] Sentoso A, Wulandari A, Kurniawan S, Thieng S. PENTINGNYA LITERASI DALAM ERA DIGITAL BAGI MASA DEPAN BANGSA. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>

- [4] Iriyani A, Puji Lestari D. Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital
- [5] Chairul Rizal. dkk. Literasi Digital. (Ari Yanto, ed.). Global Eksekutif Teknologi; 2022
- [6] Maitsa Sajidah, Mita Chairunnisa Rahman, Rinanda Achirani Dewi, Sofi Nur Kamilah, Neneng Sri Wulan. Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia. 2023;2(3):171-182. doi:10.51574/judikdas.v2i3.821
- [7] Lestari C, Dini Pratiwi R, Pratama DJ, et al. Kesenjangan Digital dan Dampaknya terhadap Pendidikan. Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan. 3(4):1-16. doi:10.62383/risoma.v3i4.783
- [8] Farid Ahmadi HI. Konsep Dan Aplikasi Literasi Baru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0. CV. Pilar Nusantara; 2020
- [9] Nurwahyu Azizah. AR, Ramsiah Tasruddin, Nirwan Wahyudi AR. Teknologi Komunikasi: Komunikasi Massa dan Globalisasi. AL-MUTSLA. 2025;7(1):100-117. doi:10.46870/jstain.v7i1.1388
- [10] Febriani DR, Indriyani I, Fauziyah AS, Divania AS, Maulidah N. Peran Literasi Digital dalam Pembentukan Etika Sosial di Dunia Maya Pada Siswa SD. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan. 2025;10(1):858-865. doi:10.29303/jipp.v10i1.2962
- [11] Sugiarto AF. Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. Jurnal Ilmu Pendidikan. 2023;6. doi:https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603
- [12] Negara IDMKS, Negara F, Sari RJ. Evaluasi Peluang dan Hambatan dalam Mengelola Destinasi Wisata Pantai dengan Pendekatan Partisipasi Masyarakat. Jurnal Ilmiah Pariwisata dan Bisnis. 2024;3(7):1169-1178. doi:10.22334/paris.v3i7.833
- [13] Iswari NMS, Paramitha AAIL. Pelatihan Teknik Penyusunan Presentasi dengan Ms. Power Point Untuk Mahasiswa IKIP Saraswati
- [14] Hasanah EM, Romadiani F, Romli M, Trunojoyo J, Sumenep G. PENGGUNAAN LITERASI DIGITAL DALAM MEMBANGUN MINAT BACA PADA SISWA FASE KELAS B Farida Putri Fauziansyah1 STKIP PGRI SUMENEP Musfiroh 4 STKIP PGRI SUMENEP STKIP PGRI SUMENEP. Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik. 2025;2(4):312-318. doi:10.61722/jmia.v2i4.5252Tabanan. I-Com: Indonesian Community Journal. 2024;4(3):1756-1765. doi:10.33379/icom.v4i3.4940
- [15] Dedy Darmawan P, Fitrah Ramadani Aziz M, Aini STKIP PGRI K, et al. Kesenjangan Akses Teknologi di Sekolah: Tantangan dan Solusi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis E-Learning.