



**LITERASI DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR:
MEMBANGUN KECAKAPAN TEKNOLOGI DI UPT SD NEGERI 10 TAROWANG
KABUPATEN JENEPONTO**

***DIGITAL LITERACY FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS:
BUILDING TECHNOLOGY SKILLS AT UPT SD NEGERI 10 TAROWANG
JENEPONTO REGENCY***

**Rahmi Mardatillah^{1*}, Ade Yustina², Atikah Nurul Asdah³,
Devi Apyunita⁴, Sri Mulyani R⁵**

^{1*2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar, Makassar

^{1*}Email: rahmi.mardatillah@unm.ac.id, ²ade.yustina@unm.ac.id, ³atikah.nurul.asdar@unm.ac.id,

⁴devi.apunita@unm.ac.id, ⁵sri.mulyani@unm.ac.id

Article History:

Received: August 30th, 2025

Revised: October 10th, 2025

Published: October 15th, 2025

Abstract: *The development of digital technology has had a major impact on education, but elementary school children as digital natives often use gadgets for entertainment, so the potential of technology as a means of learning, developing creativity, and honing critical thinking skills has not been optimized. This community service program aims to equip students at UPT SD Negeri 10 Tarowang, Jeneponto Regency, with digital literacy skills through an educational participatory approach, instructor-mentor methods, and learning by doing, so that students are actively involved in socialization, practice, evaluation, and reflection on the appropriate, safe, and productive use of technology. The results of the activity showed a significant increase in understanding, awareness, and digital literacy skills, including the ability to use gadgets for educational activities, reduce dependence on entertainment, understand the principles of digital citizenship, and apply the five digital literacy competencies. This approach has proven effective in fostering active student engagement, equipping them to use technology wisely, creatively, and responsibly, and supporting the development of 21st-century skills that are essential for modern education and life.*

Keywords: *Digital Literacy, Elementary School, Digital Generation, Technology*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh besar dalam pendidikan, namun anak-anak sekolah dasar sebagai generasi digital (*digital natives*) sering menggunakan gadget untuk hiburan, sehingga potensi teknologi sebagai sarana belajar, pengembangan kreativitas, dan pengasahan kemampuan berpikir kritis belum optimal. Pengabdian masyarakat ini bertujuan membekali siswa UPT SD Negeri 10 Tarowang, Kabupaten Jeneponto, dengan keterampilan literasi digital melalui pendekatan partisipatif edukatif, metode instruktur-mentor, dan learning by doing, sehingga siswa

terlibat aktif dalam sosialisasi, praktik, serta evaluasi dan refleksi penggunaan teknologi secara tepat, aman, dan produktif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman, kesadaran, dan keterampilan literasi digital, termasuk kemampuan menggunakan gadget untuk kegiatan edukatif, mengurangi ketergantungan pada hiburan, memahami prinsip *digital citizenship*, serta mengaplikasikan lima kompetensi literasi digital. Pendekatan ini terbukti efektif menumbuhkan keterlibatan aktif siswa, membekali mereka untuk memanfaatkan teknologi secara bijak, kreatif, dan bertanggung jawab, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 yang esensial bagi pendidikan dan kehidupan modern.

Kata Kunci: Literasi Digital, Sekolah Dasar, Generasi Digital, Teknologi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, sehingga hampir semua kegiatan belajar dapat dilakukan melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan komputer. Anak-anak sekolah dasar, sebagai bagian dari generasi digital (*digital natives*), semakin terbiasa menggunakan gadget sejak usia dini. Namun, penggunaan teknologi ini seringkali belum optimal karena banyak siswa lebih cenderung memanfaatkan gadget untuk hiburan, seperti bermain game atau menonton video, sehingga potensi teknologi sebagai sarana belajar, pengembangan kreativitas, dan pengasahan kemampuan berpikir kritis belum dimanfaatkan sepenuhnya (Livingstone, 2004). Kondisi ini menekankan perlunya pembelajaran literasi digital sejak dini agar siswa mampu menggunakan teknologi secara produktif dan bermanfaat bagi perkembangan akademik maupun personal.

Menurut Buckingham (2007), literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga melibatkan pemahaman, interpretasi, evaluasi, dan produksi konten digital secara bertanggung jawab dan etis. Jika anak-anak hanya menggunakan gadget untuk hiburan, mereka berpotensi kehilangan kesempatan mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Rheingold (2012) menekankan pentingnya *digital citizenship*, yaitu kemampuan menggunakan teknologi secara cerdas, aman, dan bertanggung jawab, sehingga anak-anak dapat terhindar dari risiko negatif penggunaan gadget yang tidak terkontrol, seperti kecanduan digital, gangguan konsentrasi, dan paparan konten yang tidak sesuai usia.

Selain itu, Jenkins et al. (2009) mengemukakan konsep *participatory culture*, di mana literasi digital memungkinkan siswa tidak hanya menjadi konsumen pasif konten digital, tetapi juga produsen yang kreatif dan berkontribusi dalam komunitas digital. Hal ini relevan mengingat siswa memiliki akses mudah ke berbagai aplikasi dan platform digital, tetapi belum dibekali keterampilan memanfaatkan teknologi secara produktif. Prensky (2001) menekankan bahwa generasi digital memiliki potensi adaptasi tinggi terhadap teknologi, namun tanpa bimbingan yang tepat, potensi tersebut dapat tersia-siakan hanya untuk hiburan semata, sehingga kesempatan untuk mengasah kemampuan kognitif, sosial, dan emosional terhambat.

Eshet-Alkalai (2004) menambahkan bahwa literasi digital mencakup lima kompetensi utama, yakni photo-visual literacy, reproduction literacy, branching literacy, information literacy, dan socio-emotional literacy, yang harus dikembangkan sejak usia dini agar siswa mampu

memahami, mengevaluasi, dan menghasilkan konten digital secara bermakna. OECD (2018) menekankan bahwa penguasaan literasi digital sejak usia sekolah dasar berperan penting dalam membentuk keterampilan abad ke-21, termasuk berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi efektif, dan kolaborasi, yang esensial dalam menghadapi tantangan pendidikan dan kehidupan modern.

Berdasarkan hal tersebut, pengabdian masyarakat dengan tema “Literasi Digital untuk Siswa Sekolah Dasar: Membangun Kecakapan Teknologi di UPT SD Negeri 10 Tarowang Kabupaten Jeneponto” hadir sebagai upaya untuk membekali siswa dengan literasi digital secara komprehensif. Kegiatan ini dirancang untuk membimbing siswa menggunakan gadget secara tepat dan produktif, memahami risiko dan etika penggunaan teknologi, serta mendorong mereka untuk menghasilkan konten digital yang kreatif dan bermanfaat, sehingga tidak hanya menjadi konsumen pasif. Pendekatan interaktif dan partisipatif diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran, minat, dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara bijak, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi generasi yang melek digital, kreatif, dan bertanggung jawab di era digital.

METODE

Pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif edukatif yang berpusat pada siswa, sehingga mereka dapat terlibat aktif dalam seluruh proses kegiatan literasi digital, mulai dari pengenalan hingga praktik penggunaan teknologi secara tepat. Pendekatan ini dipilih agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga belajar langsung sehingga pemahaman dan keterampilan mereka meningkat, sejalan dengan pandangan Buckingham (2007) bahwa literasi digital melibatkan kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan media digital secara etis. Kegiatan dilakukan dengan metode instruktur-mentor dan *learning by doing*, yang memungkinkan siswa belajar menggunakan gadget secara produktif sekaligus dibimbing agar tidak menyalahgunakan teknologi, seperti bermain game berlebihan, sesuai konsep Jenkins et al. (2009) tentang *participatory culture*.

Pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahap, yaitu persiapan materi, perangkat, dan modul; sosialisasi dan pengenalan literasi digital serta risiko penggunaan gadget yang tidak tepat, sejalan dengan konsep Rheingold (2012) mengenai *digital citizenship*; praktik dan pendampingan, di mana siswa belajar menggunakan gadget untuk kegiatan edukatif, mendukung teori Prensky (2001) tentang generasi digital; serta evaluasi dan refleksi, melalui observasi, kuis, dan diskusi kelompok, sesuai Eshet-Alkalai (2004) mengenai kompetensi literasi digital agar siswa mampu memahami dan menggunakan media digital secara efektif.

Strategi pembelajaran meliputi demonstrasi langsung, pendampingan individu dan kelompok, serta diskusi dan refleksi mengenai pengalaman siswa dalam menggunakan gadget. Dengan metode ini, diharapkan siswa UPT SD Negeri 10 Tarowang, Kabupaten Jeneponto, memiliki keterampilan literasi digital yang produktif dan bertanggung jawab, serta menumbuhkan kesadaran tentang penggunaan teknologi secara bijak.

HASIL

Hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan di UPT SD Negeri 10 Tarowang, Kabupaten

Jeneponto, menunjukkan bahwa penerapan metode partisipatif edukatif yang berpusat pada siswa berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital peserta didik secara signifikan, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan dilibatkan langsung dalam seluruh proses kegiatan mulai dari pengenalan hingga praktik penggunaan teknologi yang tepat.

1. Tahap Sosialisasi dan Pengenalan

Pada tahap sosialisasi dan pengenalan, siswa menunjukkan peningkatan kesadaran mengenai cara menggunakan gadget dengan bijak, termasuk memahami risiko bermain game berlebihan, mengakses konten yang tidak sesuai usia, serta memahami konsep dasar *digital citizenship* sebagaimana dijelaskan oleh Rheingold (2012), sehingga mereka mulai menyadari bahwa gadget dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang bermanfaat jika digunakan secara bertanggung jawab.



Gambar 1. Sosialisasi

2. Tahap Praktik dan Pendampingan

Selanjutnya, pada tahap praktik dan pendampingan, siswa melakukan latihan penggunaan gadget dan teknologi lainnya seperti laptop dan tablet untuk kegiatan edukatif, seperti menyelesaikan tugas sekolah berbasis digital, dengan bimbingan langsung dari mentor. Kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti instruksi, memahami materi digital yang disampaikan, serta menerapkan teknologi secara produktif, yang sejalan dengan teori Prensky (2001) mengenai generasi digital (*digital natives*) yang memiliki kemampuan adaptasi tinggi terhadap teknologi, tetapi tetap membutuhkan arahan agar potensi tersebut digunakan secara positif dan produktif. Observasi mentor menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai mengalihkan penggunaan gadget mereka dari sekadar hiburan ke aktivitas yang lebih bermanfaat dan edukatif.



Gamabar 2. Praktik dan Pendampingan

3. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap evaluasi dan refleksi menunjukkan bahwa siswa mampu menjawab kuis singkat mengenai literasi digital dengan tepat, memahami lima kompetensi literasi digital yang dijelaskan oleh Eshet-Alkalai (2004) yaitu photo-visual, reproduction, branching, information, dan socio-emotional literacy serta mampu berdiskusi mengenai pengalaman penggunaan gadget mereka. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kesadaran dan keterampilan literasi digital siswa, di mana mereka mampu mengaplikasikan prinsip penggunaan teknologi yang bertanggung jawab dan produktif dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Evaluasi dan Refleksi

PEMBAHASAN

Berdasarkan metode yang digunakan, penerapan pendekatan partisipatif edukatif terbukti sangat efektif dalam menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran literasi digital, karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dilibatkan langsung dalam praktik penggunaan teknologi, sehingga pemahaman mereka terhadap literasi digital meningkat secara nyata, sesuai dengan pandangan Buckingham (2007) bahwa literasi digital mencakup kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menggunakan media digital secara etis, bukan hanya mengoperasikan perangkat teknologi secara mekanis.

Metode instruktur-mentor yang dikombinasikan dengan pendekatan *learning by doing* memberikan dampak yang positif terhadap keterampilan siswa, karena pendampingan langsung memungkinkan siswa untuk menerapkan keterampilan digital dalam aktivitas edukatif secara nyata, sekaligus memahami batasan penggunaan gadget agar tidak digunakan secara tidak tepat. Hal ini mendukung konsep *participatory culture* menurut Jenkins et al. (2009), di mana siswa dilatih untuk menjadi pengguna teknologi yang aktif, kreatif, dan bertanggung jawab, bukan sekadar konsumen pasif media digital.

Tahap sosialisasi dan pengenalan memegang peranan penting dalam menumbuhkan kesadaran siswa mengenai *digital citizenship*, karena melalui pemahaman ini siswa mulai memahami prinsip etika, keamanan, dan tanggung jawab dalam penggunaan gadget, yang sesuai dengan konsep Rheingold (2012). Selanjutnya, tahap praktik dan pendampingan memberikan kesempatan bagi siswa untuk langsung mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan, mendukung teori Prensky (2001) tentang generasi digital, di mana anak-anak dapat menyesuaikan diri dengan teknologi jika diarahkan secara tepat dan diberi bimbingan yang memadai.

Tahap evaluasi dan refleksi berfungsi untuk menilai pemahaman siswa sekaligus memberikan umpan balik, yang sesuai dengan teori Eshet-Alkalai (2004) mengenai lima kompetensi literasi digital, sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu

mengaplikasikannya dalam aktivitas nyata sehari-hari. Secara keseluruhan, kombinasi metode yang digunakan dalam pengabdian ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa, menumbuhkan kesadaran akan penggunaan gadget yang tepat, serta membekali mereka dengan keterampilan teknologi yang produktif, bertanggung jawab, dan dapat diterapkan dalam konteks belajar maupun kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan tema “Literasi Digital untuk Siswa Sekolah Dasar: Membangun Kecakapan Teknologi di UPT SD Negeri 10 Tarowang Kabupaten Jeneponto”, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan partisipatif edukatif yang berpusat pada siswa terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan keterampilan literasi digital peserta didik. Melalui kombinasi metode instruktur-mentor, learning by doing, sosialisasi, praktik, dan refleksi, siswa tidak hanya memahami teori literasi digital, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab.

Pengabdian ini berhasil menumbuhkan kesadaran siswa mengenai penggunaan gadget secara tepat, mengurangi ketergantungan pada hiburan seperti bermain game berlebihan, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan edukatif sehari-hari. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap prinsip *digital citizenship* dan kompetensi literasi digital.

Dengan demikian, pengabdian masyarakat ini memberikan kontribusi nyata dalam membekali siswa UPT SD Negeri 10 Tarowang dengan keterampilan literasi digital yang produktif, bertanggung jawab, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21, sekaligus menjadi model kegiatan yang dapat direplikasi.

PENGAKUAN

Tim pelaksana pengabdian menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kontribusi dalam kelancaran dan keberhasilan pengabdian masyarakat dengan tema “Literasi Digital untuk Siswa Sekolah Dasar: Membangun Kecakapan Teknologi di UPT SD Negeri 10 Tarowang Kabupaten Jeneponto” dapat terlaksana dengan baik.

Kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah Bapak Aidin Djaja, S.Pd., guru, dan seluruh staf UPT SD Negeri 10 Tarowang yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan, sehingga proses sosialisasi, praktik, dan evaluasi dapat berjalan lancar. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh siswa peserta kegiatan yang antusias mengikuti setiap tahapan pengabdian, sehingga tujuan literasi digital dapat tercapai. Semoga hasil pengabdian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan literasi digital siswa, meningkatkan kesadaran penggunaan teknologi secara tepat, dan menjadi motivasi untuk

kegiatan pengabdian serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR REFERENSI

- Atira (2021, 3 Maret). *[Judul video]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Dr3XNIF8qF0>
- Buckingham, D. (2007). *Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet*. London: Routledge.
- Daeng, Kembong & Syamsudduha. (2013). *Kosakata Tiga Bahasa: Indonesia–Makassar–Bugis*. Makassar: UD. Mandiri.
- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3–14. <https://doi.org/10.1080/10714420490280152>
- OECD. (2018). *Preparing our youth for an inclusive and sustainable world: The OECD PISA global competence framework*. Paris: OECD Publishing.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.