

## **Membudayakan Literasi Digital Pada Anak Sekolah Dasar di Desa Kalijaga Kecamatan Aikmel Lombok Timur**

**Muhammad Alwan<sup>\*1</sup>, Nita Sunarya Herawati<sup>2</sup>, Taqiudin Zarkasi<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang NTB

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang

\*e-mail: [muhammadalwan402@gmail.com](mailto:muhammadalwan402@gmail.com)<sup>1</sup>, [sunarya.nsh@gmail.com](mailto:sunarya.nsh@gmail.com)<sup>2</sup>, [taqizar79@gmail.com](mailto:taqizar79@gmail.com)

### **Abstract**

The emergence of covid-19 has a significant impact on the world of education, especially in the teaching and learning process. The government through the Minister of Education appealed for the implementation of the teaching and learning process to be carried out with Online learning. Based on the appeal, SDN 2 Kalijaga until now is still carried out learning activities through online, Then teaching and learning activities are carried out with digital devices such as smartphones and laptops. However, based on observations on the ground digital devices such as smartphones are not used wisely, smartphones are used for online games and tiktok. This is due to students' lack of digital literacy about utilization, use, and impact. Therefore, devotional activities focused on cultivating digital literacy in elementary school children in Kalijaga village with socialization and mentoring methods to students of SDN 2 Kalijaga. The results of the devotion showed that the role of teachers and parents is very important to direct and control the use of smartphones. Furthermore, students' understanding and skills in finding useful content for lessons in school are seen to increase after socialization and mentoring.

**Keywords:** *Digital Literacy Culture, Socialization, Mentoring*

### **Abstrak**

*Munculnya covid-19 berdampak signifikan pada dunia Pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar. Pemerintah melalui Mendikbud menghimbau agar pelaksanaan proses belajar mengajar dilakukan dengan pembelajaran Daring. Berdasarkan himbauan tersebut SDN 2 Kalijaga sampai saat ini masih dilaksanakan kegiatan pembelajaran melalui online, maka kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perangkat digital seperti smartphone dan laptop. Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan perangkat digital seperti smartphone tidak digunakan dengan bijak, smartphone digunakan untuk game online dan tiktok. Hal tersebut karena kurangnya literasi digital siswa tentang pemanfaatan, penggunaan, dan dampak. Maka oleh karenanya kegiatan pengabdian terfokus pada membudayakan literasi digital pada anak sekolah dasar di desa Kalijaga dengan metode sosialisasi dan pendampingan kepada siswa SDN 2 Kalijaga. Hasil pengabdian memperlihatkan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting untuk mengarahkan dan mengontrol penggunaan smarphone. Selanjutnya pemahaman dan keterampilan siswa dalam mencari konten-konten yang bermanfaat untuk pelajaran di sekolah terlihat meningkat setelah sosialisasi dan pendampingan.*

**Kata kunci:** *Budaya Literasi Digital, Sosialisasi, Pendampingan*

## **1. PENDAHULUAN**

Di era revolusi industry 4.0 atau dikenal dengan istilah revolusi digital, semua informasi dapat diperoleh dengan cepat, dimana saja, dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Materi apa saja yang diinginkan dapat diperoleh dengan instan tanpa biaya yang mahal, karena semuanya sudah diintegrasikan dengan teknologi yang sudah canggih dan maju. Sebagaimana pernah disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Muhajir Efendi bahwa Gerakan literasi digital sangat penting bagi masyarakat. Karena dengan literasi digital masyarakat diharapkan dapat menyaring informasi secara lebih bijak. Menguatkan pendapat Muhajir Efendi Menurut World Economi Forum(Hamid et al., 2020) mengemukakan bahwa seorang siswa setidaknya memerlukan beberapa keterampilan penting agar dapat bertahan di abad 21 ini yaitu literasi dasar (berhubungan dengan bagaimana siswa menerapkan keterampilan berliterasi untuk kehidupan sehari-hari), kompetensi (siswa harus pandai-pandai menyikapi tantangan dan peluang pada era digital), dan karakter (yaitu berkaitan dengan bagaimana siswa dalam menyikapi perubahan yang terjadi di lingkungan).<sup>1</sup> Hal ini menjadi dasar bahwa betapa pentingnya memperkaya siswa kita dengan keterampilan dan pengetahuan serta yang paling penting yaitu menumbuhkan sikap-sikap kritis, efektif, dan adaptif terhadap perkembangan digitalisasi.

Kemunculan Covid-19 memberikan perubahan tatanan proses pembelajaran di Indonesia, sebagaimana yang diterangkan dalam (Alwan, 2021) melalui surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bahwa Lembaga Pendidikan dihimbau untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah dengan model pembelajaran *online*.<sup>2</sup> Hal tersebut dilakukan untuk mencegah penyebaran *virus corona* kepada masyarakat terutama anak sekolah. Sehingga anak-anak kemudian dalam proses belajar mengajar lebih banyak menggunakan *gadget* dalam kegiatan belajar. Namun ternyata dampak di balik penggunaan *smartphone* dalam kegiatan KBM membuat anak lalai dalam mengerjakan tugas, mencari materi, dan lain sebagainya. Tetapi kebanyakan dari siswa malah mengalami kecanduan dalam media sosial, *game online*, dan situs-situs lainnya. Hal tersebut karena kurangnya pemahaman anak tentang literasi digital, sehingga menimbulkan kurang bijak dalam menggunakan perangkat digital.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di desa Kalijaga bahwa kebanyakan anak-anak memanfaatkan *smartphone* untuk main *game online* seperti *Free fire*, *Adventure games*, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan akses internet mereka membeli voucher wifi kemudian akan mencari dimana ada sinyal wifi disana mereka akan berkumpul dan mulai main *game online* tersebut. Apa yang terjadi kemudian adalah waktu tersita untuk belajar, tidak ada waktu untuk mengakses konten pembelajaran. Berangkat dari kondisi tersebut, maka dipandang perlu untuk memberikan sosialisasi dan pendampingan kepada anak-anak sekolah dasar di Desa Kalijaga Kecamatan Aikmel Lombok Timur.

Untuk merealisasikan kegiatan tersebut, maka khalayak sasaran yang potensial yang dipilih yaitu anak sekolah dasar kelas IV yang berjumlah 15 orang. Hal ini karena anak-anak sekolah dasar saat ini sudah banyak mengakses *game online* dan media sosial, sehingga perlu disosialisasikan dan didampingi dalam penggunaan perangkat digital sejak usia dini agar memiliki kesadaran sedini mungkin. Sehingga Ketika menginjak fase selanjutnya dapat memproteksi diri dengan menggunakan perangkat digital secara bijak.

---

<sup>1</sup> Hamid, R., Ili, L., Eka, Y., Kansil, Y., Guru, P., Dasar, S., & Oleo, U. H. (2020). *Pendampingan Pengemasan Bahan Belajar Literasi dalam Format Digital Bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Kendari*. 10, 197–201.

<sup>2</sup> Alwan, M. (2021). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran di era digital 4.0. *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 1–18.  
<https://doi.org/10.51700/jie.v7i01.150>

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu (1) untuk mengetahui persepsi dan pengetahuan siswa tentang perangkat digital, (2) memberikan pemahaman kepada siswa tentang dampak positif dan negative penggunaan perangkat digital, (3) Memberi pemahaman tentang literasi digital.

## **LITERASI DIGITAL**

Mengamati dari perkembangan era digital teknologi sekarang ini, penggunaan perangkat digital bagi kehidupan anak telah berpengaruh terhadap kehidupan anak. Pengawasan dan pendampingan terhadap anak menjadi sangat penting untuk direalisasikan, hal tersebut karena banyak konten informasi baik negative maupun positif yang masuk dalam dunia anak, jadi anak harus pandai memilah dan memilih manakah informasi yang cocok dan sesuai dengan usia perkembangan anak tersebut. Sejalan dengan hal di atas maka (Herimanto & Winarno, 2012) menegaskan saat ini peran orang tua harus pandai-pandai dalam memberikan pemahaman kepada anak agar dapat menggunakan perangkat digital dengan baik.<sup>3</sup> Maka dari itu Pendidikan keluarga juga tidak kalah penting untuk membangun karakter pada anak, disini guru dan orang tua saling berbagi peran untuk mendukung perkembangan anak menjadi lebih baik.

Penguatan Pendidikan karakter pada anak untuk menangkal pengaruh informasi negative dapat dilakukan tidak hanya di rumah tetapi juga di sekolah. Ketika karakter anak sudah terbangun dengan baik, maka cara berfikir dan berperilaku anak akan tertanam dalam menjalani kehidupan dalam berinteraksi dengan teman, tetangga, guru, masyarakat, dan lain sebagainya. Karena individu yang berkarakter adalah individu yang dapat membuat keputusan dan mempertanggungjawabkan akibat dari keputusan yang dibuat.<sup>4</sup>

Era digital dan kemampuan literasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena keduanya selalu berkaitan dimana dalam proses memperoleh informasi melalui jaringan hendaknya mengedepankan sikap bijak dan beretika. Literasi digital dapat dimaknai sebagai kemampuan membaca, memahami, dan menganalisis berbagai macam sumber digital. Pada masyarakat modern diberbagai belahan dunia terutama di Indonesia media social dan berbagai macam peralatan digital telah menjadi kebutuhan primer, terutama bagi anak-anak sekolah dasar. Penggunaan perangkat digital terutama gadget telah terjadi penyalahgunaan fungsi oleh anak. Yang termasuk perangkat digital tersebut menurut Jin (Yee-Jin, 2014) adalah TV, *computer*, *Smartphone*, *computer*, dan lain-lain, perangkat digital ini dapat mengakibatkan dampak buruk dan dampak baik bagi anak.<sup>5</sup> Dengan adanya perkembangan teknologi digital yang cukup massif berakibat pada bergesernya perilaku masyarakat. Oleh karena itu, keterbukaan informasi melalui dunia digital perlu dibarengi dengan kecerdasan bermedia dengan menganalisis konten yang ada. Untuk itu, dengan adanya kegiatan pendampingan pada siswa dalam menggunakan segala perangkat digital dengan bijak.

Literasi digital merupakan satu dari enam literasi dasar yang harus dikuasai siswa pada zaman sekarang. Pengenalan literasi digital pada sekolah dasar berkaitan dengan

---

<sup>3</sup> Herimanto, & Winarno. (2012). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar* (Cetakan IV). Bumi Aksara. hal, 161

<sup>4</sup> Ahid, Nur, Pendidikan Keluarga dalam Perspektif Islam, (Cet. I, Yogyakarta: Pustaka Bandung, Maret 2010), Hal, 27

<sup>5</sup> Yee-Jin, S. (2014). *Mendidik Anak di Era Digital* (Cetakan IV). PT Mizan Publik hal, 112.

pengimplementasian dari pencaanangan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang sudah dijalankan pemerintah. Secara umum bahwa pencaanangan Gerakan literasi digital merupakan hasil refleksi terhadap evaluasi pencapaian melek literasi rata-rata penduduk Indonesia sebagaimana yang dilakukan oleh PISA (*Programe International Student Assesment*) yang menunjukkan pencapaian yang masih belum sesuai dengan harapan.

Literasi digital sebagaimana diungkapkan oleh Paul Gilster (Nasrullah et al., 2017) bahwa literasi digital diartikan sebagai suatu kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas serta menggunakan computer dalam mengaksesnya.<sup>6</sup> Pendapat tersebut mengungkapkan bahwa literasi digital menunjukan suatu skil atau keterampilan dalam memperoleh informasi dengan bijak serta menggunakan informasi tersebut dengan sebaik-baiknya seperti misalnya tidak mudah percaya dengan berita hoaks, tidak menggunakan perangkat digital untuk hal-hal yang tidak memiliki nilai manfaat.

Sejalan dengan pendapat di atas Ashet (2002) dalam (Sulianta, 2020) menekankan bahwa literasi digital seharusnya lebih dari sekedar kemampuan menggunakan berbagai sumber digital secara efektif.<sup>7</sup> Merujuk pendapat tersebut maka literasi digital tidak hanya persoalan menggunakan sumber digital tetapi bagaimana menumbuhkan sikap bijak dalam mengolah dan menyampaikan informasi yang diperoleh dengan mengedepankan aspek moral dan etika.

Literasi digital tidak dapat dipisahkan dengan media sosial karena berdasarkan penelitian dan pengamatan bahwa 97,4% orang Indonesia mengakses media sosial saat menggunakan internet. Tetapi kemudian tidak semua orang menggunakan media sosial dengan bijak. Bahkan tidak jarang kita temui bahwa setiap individu mengelola lebih dari satu platform. Hal ini karena setiap platform memiliki daya Tarik dan keunikan yang berbeda. Menurut Kaplan dan Haelin (Kaplan & Michael, 2010) media sosial memiliki beberapa jenis *platform* yang dikelompokkan menjadi:

- a. *Collaborative projects*, dimana pada jenis ini semua orang bisa menulis, mengedit, dan menambah isi dari konten. Contoh jenis ini yaitu Wikipedia
- b. *Content Communities*, pada jenis ini para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi konten secara bebas atau *free*, seperti *Youtube*.
- c. *Blogs dan Mikroblogs* merupakan aplikasi yang sederhana dimana dengan mengunggah konten singkat dapat menjadi daya Tarik penggunaanya, contoh jenis ini yaitu *Twitter*.
- d. *Social Networking Sites (SNS)*, yaitu layanan jejaring sosial yang memungkinkan untuk saling berbagi foto, video, dan informasi lainnya kepada lingkungan pertemanan virtual, seperti facebook dan Instagram.
- e. *Virtual game Worlds* yaitu dunia permainan secara daring yang saat ini sangat booming dikalangan anak-anak yang biasa disebut *game online*.

---

<sup>6</sup> Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 43.  
<http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>. Hal 7.

<sup>7</sup> Sulianta, F. (2020). Buku Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies. *Universitas Pendidikan Indonesia, June*, 81–82.

- f. *Virtual Social Game*, yaitu simulasi kehidupan yang terjadi dalam dunia *virtual*, contohnya *second life*.

Sementara itu Steve Wheeler (Mustofa & Budiwati, 2019) mengungkapkan bahwa terdapat Sembilan komponen utama literasi digital yaitu:

- a. *Social Networking*, merupakan salah satu fenomena yang terjadi saat ini bahwa saling berinteraksi melalui sosial *online*. Orang menjalin hubungan dan bertemu dalam dunia maya tersebut. Dalam menggunakan fasilitas online harus menerapkan sikap hati-hati. Karena disini kita perlu memprehatikan etika dalam menggunakan situs sosial. Literasi digital yang kita bahas ini memiliki tujuan utama yaitu agar para masyarakat khususnya para pelajar untuk menggunakan media sosial dengan baik.
- b. *Tramsliteracy*, komponen ini dimaknai sebagai keahlian menggunakan semua yang berlainan terutama untuk menciptakan konten, menghimpun, menyebarkan sampai membicarakan lewat beberapa media sosial, kelompok diskusi, *gadget*, dan semua fasilitas *online* yang ada.
- c. *Maintaning Privacy*, ini merupakan komponen yang sangat penting karena komponen berisi bagaimana kita menjaga etika dalam kehidupan dunia online, baik media sosial, *email*, dan lain sebagainya.
- d. *Managing Digital Identity*, komponen ini berhubungan dengan bagaimana prosedur memakai tanda pengenal yang sesuai di beberapa situs media sosial.
- e. *Greating Content*, komponen ini berhubungan dengan suatu keahlian tentang prosedur dalam menciptakan isi yang menarik kemudian didistribusikan ke dalam website atau *platform* yang menarik, misalnya conten agar terlihat lebih enak dibaca digunakan *powton*, *blog*, *prezi*, dan lain sebagainya.
- f. *Organising and Sharing Content*, mengelolla dan mendistribusikan isi berita supaya mudah dibagikan kepada khalayak ramai. Komponen ini mengorganisir informasi-informasi yang penting kemudian dibagikan.
- g. *Reusing/Refocusing*, yaitu kemampuan dalam mengolah informasi dari berbagai sumber kemudian menjadi informasi baru serta *update* dengan kondisi yang ada.
- h. *Filtering and selecting content*, Komponen ini yaitu memberikan bekal dalam menelusurim memilih dan memilah serta menyaring berita atau informasi-informasi yang sesuai dengan kebutuhan, seperti mengunjungi alamat url atau website Pendidikan guna memperoleh informasi atau conten yang berhubungan dengan pelajaran di sekolah.
- i. *Self Broadcasting*, komponen ini memiliki tujuan untuk mendistribusikan gagasan-gagasan yang baru atau ide personal dan isi multimedia, seperti misalnya Blog, forum, dan lain sebagainya.

Kegiatan sosialisasi dan pendampingan ini sejalan dengan Gerakan literasi sekolah yang dicetuskan oleh kemendikbud tahun 2015. Karena menyikapi perubahan zaman, maka para siswa dituntut untuk lebih cermat dalam menyelami informasi yang bermutu mengingat saat ini arus digitalisasi tidak dapat di-elakan. Maka sekolah harus dapat sedini mungkin membaca situasi terkini untuk lebih *protective* terhadap dampak dari arus globalisasi. Puspito (Mustofa & Budiwati, 2019) mengungkapkan untuk menghadapi arus digitalisasi sekolah setidaknya diminta untuk mengembangkan kebiasaan literasi dengan baik, maka harus melihat tiga gak sebagai berikut:

- a. Menciptakan suasana yang ramah literasi.

- b. Memperjuangkan lingkungan sosial dan efektif sekolah sebagai figure komunikasi dan interaksi yang literat.
- c. Memperjuangkan sekolah sebagai lingkungan akademik literat.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu sosialisasi dan pendampingan dengan memberikan materi tentang literasi digital yang mencakup literasi digital di sekolah dasar, perkembangan perangkat digital, dan dampak yang ditimbulkan dari kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam literasi digital. Adapun Teknik yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi dan pendampingan ini yaitu dengan metode ceramah, Simulasi (bahaya beberapa perangkat digital), dan tanya jawab untuk menguatkan pemahaman.



Gambar 1. Penyerpampaian materi

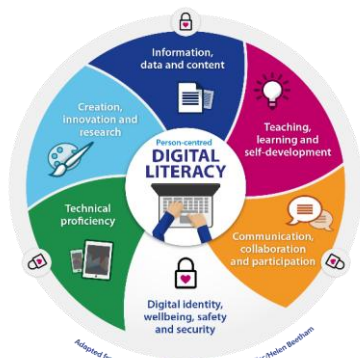
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan era digital saat ini bagaikan pisau bermata dua yang memiliki dampak buruk dan positif. Berkembangnya perangkat digital dan kemudahan akses dapat menjadi tantangan dan peluang bagi penggunaannya. Salah satu kekhawatiran yang muncul yaitu bahwa saat ini jumlah generasi anak-anak semakin bertambah. Kebanyakan anak-anak saat ini menghabiskan waktu mereka untuk mengakses internet, baik untuk media sosial maupun untuk main *game online*. Apabila anak-anak tidak dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang baik maka akan berdampak kepada kecerobohan anak dalam menggunakan perangkat digital sebagaimana diungkapkan oleh Meilinda dkk (Meilinda et al., 2020) bahwa generasi saat ini memiliki karakteristik yang lebih terbuka mengungkapkan apa adanya melalui media sosial, berfikir lebih agresif dan kritis terhadap kondisi terkini. Sehingga untuk dapat mengontrol perlu adanya kegiatan sosialisasi dan pendampingan, baik oleh orang tua maupun guru di sekolah.

Sementara disisi positif dunia digital memberikan kesempatan bagi banyak orang termasuk orang tua, guru, remaja, dan anak-anak seperti peluang bisnis, memudahkan mencari materi pelajaran, dan akses lainnya. Orang-orang yang memanfaatkan internet dengan sebaik-baiknya dapat membuka jendela dunia, menambah pengetahuan dan keterampilan serta sukses dalam berbisnis. Dimana saat ini banyak bermunculan platform penjualan online seperti *Shopee*, *Lazada*, dan lain sebagainya. Sementara untuk dunia belajar banyak pula bermunculan *platform* dan website yang mendukung anak-anak untuk belajar misalnya ruang guru, rumah belajar, ICANDO, Kelas kita, dan lain sebagainya.

Pada kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh pematari disampaikan bahwa semenjak munculnya era digitalisasi tatanan kehidupan masyarakat mulai berubah, tidak hanya pada sector ekonomi, tetapi juga pada sector Pendidikan. Awal mula munculnya era digital dimulai pada era 1990 hingga 2000, hal ini ditandai dengan munculnya internet, digital *mobile phones*, *laptop*, *notebook*, dan lainnya. Kemunculannya pada saat itu kemudian mengubah mode penayangan media di masyarakat, seperti munculnya internet tv, video telepon,

broadcast tv, digital video recording. Dengan internet semua menjadi terbuka dan global serta tidak kaku tetapi bersifat dinamis. Bagaimana tidak dengan internet masyarakat dapat melakukan komunikasi secara langsung tanpa ada perantara, ketika era digital masih belum canggih orang berkirir surat seminggu atau sebulan kemudian baru tersampaikan. Tetapi dengan adanya era digital maka muncul kemudahan bagi penggunaanya.



Gambar 2. Kerangka definisi

Pada buku Seri literasi digital kerangka literasi digital (Acep et al., 2017) dijelaskan bahwa secara umum yang dimaksud dengan literasi digital untuk versi saat ini adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten, dengan kecakapan kognitif maupun teknis.<sup>8</sup> Literasi digital merupakan ketertarikan, sikap, dan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan

mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat, dan bagaimana membangun komunikasi dengan orang lain.

Pada penjelasan yang disampaikan oleh Nita Sunarya Herawati, M.Pd Kemajuan digital memiliki dampak negative dan dampak positif bagi anak-anak. Dampak positif adanya digital yaitu (a) kemudahan dalam mengakses informasi yang dibutuhkan, (b) Segala aktifitas diberbagai bidang berorientasi pada teknologi, (c) saat ini banyak bermunculan media elektronik sebagai sumber pengetahuan masyarakat, (d) Meningkatnya sumber daya manusia yang melek teknologi mulai dari anak paud sampai yang tua tidak ada yang tidak melek teknologi, (e) Tersedianya fasilitas belajar *online*, misalnya perpustakaan *online*, media pembelajaran *online*, *game online*, diskusi *online*, pengiriman tugas melalui *online* seperti *WhatsApp*, *facebook*, dan lain lain, ruang guru, dan *website* kemendikbud untuk kebutuhan belajar (f) munculnya *system* pesan antar (COD) bagi pelaku bisnis. Adapun dampak negative dari teknologi saat ini yaitu (a) muncul pikiran sepintas dari anak-anak seperti berfikir pendek dalam mengeksekusi sesuatu misalnya memukul temannya, mengikuti adegan-adegan dalam



Gambar 3. Kegiatan pendampingan

permainan *game online*, meniru adegan-adegan yang tidak senonoh, (b) kurang konsentrasi dalam belajar, (c) Tidak mengefektifkan teknologi yang canggih sebagai media sarana belajar misalnya seperti mendownload *e-book* untuk keperluan belajar dan lain sebagainya. (d) hilangnya sikap social antar teman karena sibuk dengan gadget atau *smartphone* masing-masing, (e) berdampak pada Kesehatan salah satunya menurunnya Kesehatan mata terutama pada anak-anak yang suka menonton *youtube* dan main *game online* sampai lupa waktu.

<sup>8</sup> Acep, S., Ahmad, D., Dewi, W. N., Banyumurti, I., & Magdalena, M. (2017). *Kerangka Literasi Digital Indonesia* (D. BU (ed.)). ICT Watch - Indonesia ([www.ictwatch.id](http://www.ictwatch.id)).



Pendampingan pada siswa dilakukan secara bersama-sama dengan guru dan tim pengabdian untuk memberikan contoh penggunaan teknologi digital dengan baik yaitu bagaimana cara mencari materi menggunakan *Smartphone* pada *google browser*. Pada kegiatan ini guru memberikan contoh bagaimana memperoleh materi pelajaran dari internet dengan menggunakan *handphone*, kemudian dipraktikan oleh salah satu perwakilan siswa dengan menggunakan *gadget* milik salah seorang siswa. Kemudian bagi siswa yang lain diminta untuk menulis langkah-langkah dalam mencari materi atau informasi yang lain yang dapat menjadi rujukan belajar siswa dalam mendalami materi pelajaran.

Pada akhir kegiatan siswa diberikan permainan bagi siapa yang dapat mempraktikan langkah-langkah yang disampaikan oleh guru dan tim pengabdian akan diberikan hadiah berupa polpen dan buku. Hal ini untuk melihat sejauh mana siswa dapat menyerap dan menerapkan pemanfaatan perangkat digital dengan bijak dan cerdas. Sehingga siswa dapat memanfaatkan gadget yang dimiliki dengan sebaik-baiknya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dengan tetap mengikuti kegiatan sosialisasi dan pendampingan. Para siswa mulai menyadari betapa pentingnya literasi digital dalam menggunakan perangkat digital, karena pemahaman yang baik tentang literasi digital dapat mengantarkan kepada meningkatnya etika, moral, dan sikap bijak dalam mengakses informasi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa mulai menyadari bahwa akan bahaya dari kurangnya pemahaman tentang penggunaan digital dapat berdampak pada Kesehatan, kurang konsentrasi, dan mengakibatkan terjadinya syndrome apabila terlalu sering bergelut dengan perangkat digital.

Kegiatan pendampingan yang dilakukan dapat meningkatkan kompetensi untuk mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, dan mengevaluasi informasi mana yang baik untuk mereka sendiri. Keterampilan yang diperoleh siswa dengan mempraktikan cara untuk *browsing* informasi dan mengirim tugas dengan pendampingan langsung oleh guru dan perwakilan siswa menggunakan salah satu *smartphone* milik siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Akhir kata kami dari tim pengabdian STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang NTB Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ingin mengucapkan terima kasih disampaikan kepada semua rekan-rekan yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Khususnya kepada Kepala SDN 2 Kalijaga atas kesediaannya memberikan izin untuk melaksanakan pengabdian di sekolah yang dipimpin.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Acep, S., Ahmad, D., Dewi, W. N., Banyumurti, I., & Magdalena, M. (2017). *Kerangka Literasi Digital Indonesia* (D. BU (ed.)). ICT Watch - Indonesia ([www.ictwatch.id](http://www.ictwatch.id)).
- Alwan, M. (2021). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran di era digital 4.0. *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 1–18.  
<https://doi.org/10.51700/jie.v7i01.150>
- Hamid, R., Ili, L., Eka, Y., Kansil, Y., Guru, P., Dasar, S., & Oleo, U. H. (2020). *Pendampingan*



*Pengemasan Bahan Belajar Literasi dalam Format Digital Bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Kendari. 10, 197–201.*

- Herimanto, & Winarno. (2012). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar* (Cetakan IV). Bumi Aksara.
- Kaplan, A. M., & Michael, H. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons, 53*(1), 59–68.  
<https://doi.org/doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi Digital Pada Remaja Digital (Sosialisasi Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri, 4*(1), 62–69. <https://doi.org/10.36982/jam.v4i1.1047>
- Mustofa, M., & Budiwati, B. H. (2019). PROSES LITERASI DIGITAL TERHADAP ANAK: Tantangan Pendidikan di Zaman Now. *Pustakaloka, 11*(1), 114.  
<https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1619>
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 43*.  
<http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
- Sulianta, F. (2020). Buku Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif Social Studies. *Universitas Pendidikan Indonesia, June*, 81–82.  
[https://www.researchgate.net/publication/341990674\\_Buku\\_Literasi\\_Digital\\_Riset\\_dan\\_Perkembangannya\\_dalam\\_Perspektif\\_Social\\_Studies\\_oleh\\_Feri\\_Sulianta](https://www.researchgate.net/publication/341990674_Buku_Literasi_Digital_Riset_dan_Perkembangannya_dalam_Perspektif_Social_Studies_oleh_Feri_Sulianta)
- Yee-Jin, S. (2014). *Mendidik Anak di Era Digital* (Cetakan IV). PT Mizan Publik.