PASSA
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat dan Desa
e-ISSN 3026-264X | Politeknik Negeri Medan

Mengenal Media Sehat : Literasi Media Digital Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Informasi

Sarah Rouli Tambunan[1],
Sulthan Jiyad Muqsith Asmara[2],
An Nisa Dian Rahma[3],
Putri Sosanti Sembiring[4],
Dyah Seruni Rizqiana[5]

Administrasi Niaga,
Politeknik Negeri Medan,
Indonesia[1,2,3,4,5]

sulthanjiyad@polmed.ac.id[2]

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan jangka panjang untuk membentuk budaya literasi media digital yang sehat dan Islami di lingkungan sekolah dasar. Target khusus yang telah dicapai meliputi peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan media digital secara bijak, penyediaan modul edukatif untuk guru, serta peningkatan keterlibatan orang tua dalam pendampingan media di rumah. Data yang digunakan mencakup data primer dari observasi lapangan, pre-test dan post-test siswa, serta wawancara guru dan orang tua; dan data sekunder dari literatur literasi digital anak. Metode kegiatan ini dilakukan melalui pendekatan partisipatif edukatif berbasis workshop dan penyuluhan interaktif. Solusi yang ditawarkan meliputi pembuatan modul mengenal media sehat, penyuluhan literasi media untuk siswa dan guru, serta pelatihan orang tua. Strategi utama yaitu mengintegrasikan nilai moral dan agama dalam materi digital serta membangun kolaborasi antara sekolah dan rumah. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan skor pemahaman siswa meningkat sebesar 73,4% dari angka semula senilai 48,2 menjadi 83,6, peningkatan keterampilan guru dalam menyisipkan literasi media di kelas, dan peningkatan kesadaran orang tua terhadap pentingnya kontrol media digital. Kegiatan ini terbukti memberikan dampak positif dan membuka peluang untuk pengembangan lanjutan dalam bentuk modul berlisensi dan publikasi ilmiah.

Kata Kunci : literasi digital; media digital; media sehat; sekolah dasar.

Abstract

This community service activity has a long-term goal to form a healthy and Islamic digital media literacy culture in elementary school environments. Specific targets that have been achieved include increasing students understanding of the wise use of digital media, providing educational modules for teachers, and increasing parental involvement in media assistance at home. The data used includes primary data from field observations, student pre-tests and

post-tests, teacher and parent interviews; and secondary data from children's digital literacy literature. The community service method is carried out through an educational participatory approach based on workshops and interactive counseling. The solutions offered include creating a module on Getting to Know Healthy Media, media literacy counseling for students and teachers, and parent training. The main strategy is to integrate moral and religious values into digital materials and build collaboration between schools and homes. The results of the activity showed an increase in students' understanding scores of 73.4% from the original figure of 48.2 to 83.6, an increase in teachers' skills in inserting media literacy in the classroom, and an increase in parents' awareness of the importance of digital media control. This activity has proven to have a positive impact and opens up opportunities for further development in the form of licensed modules and scientific publications.

Keywords **:** *literacy media; media digital; healthy media; elementary school;*

©2025 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya artikel pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

PENDAHULUAN

Penetrasi internet sudah berada pada angka yang sangat tinggi di Indonesia, yakni sebesar 212 juta jiwa (Kemp, 2025). Angka ini tertinggi ke-4 di Dunia, tertinggi pertama di Asia Tenggara. Studi yang dilakukan UNICEF dan Kominfo pada tahun 2024 juga menunjukkan bahwa 79,5 persen anak dan remaja Indonesia sudah akrab dengan internet. Data tersebut di atas tentu menjadi sesuatu yang memprihatinkan mengingat rendahnya literasi digital masyarakat Indonesia. Kominfo melalui literasidigital.id mencatat bahwa kecakapan digital pengguna internet hanya berada pada angka 3,54/5.00. *World Digital Compatitiveness Index (IMD)* juga menunjukkan buruknya kondisi kecakapan digital Indonesia melalui datanya pada tahun 2023 yang menunjukkan bahwa Indonesia hanya berada pada peringkat 56 dari 63 negara. Keprihatinan ini dapat ditelusuri dari indeks kecakapan digital yang dirilis oleh UNESCO dalam laporannya yang berjudul A *Global Framework of Reference on Digital Literacy*. Berdasarkan laporan tersebut, Kominfo merilis empat indeks kecakapan digital (Indeks literasi digital Indonesia dalam angka), yaitu penggunaan digital (3.52/5.00), etika digital (3.12/5.00), keamanan digital (3.12/5.00), dan budaya digital (3.04/5.00) (Law et al., 2018). Dari empat indikator tersebut, angka paling rendah terdapat indikator budaya digital.

Keprihatinan ini diperparah dengan kenyataan bahwa pengguna internet yang berusia 18-34 tahun adalah pengguna internet dengan tingkat literasi digital tertinggi (Kemp, 2025). Indeks literasi digital para pengguna tersebut hanya berada pada angka 3.66/5.00. Itu artinya, anak-anak dengan usia 0-17 masih berada pada kondisi literasi digital yang buruk. Rendahnya literasi digital di Indonesia

tentu menjadi tantangan yang mesti segera diselesaikan. Hal ini mengingat bahwa upaya Indonesia Emas 2045 salah satunya dapat dicapai melalui transformasi digital. Indonesia Emas 2045 adalah suatu keniscayaan yang sedang dipersiapkan oleh bangsa Indonesia. Konsep ini merujuk pada suatu cita-cita bangsa tentang peningkatan SDM (Sudarma, 2022).

Badawi, dkk (2024) menyoroti bahwa upaya mencapai *Golden Indonesia 2045* mesti dilakukan secara holistik melalui peningkatan ekonomi, infrastruktur digital, dan peningkatan SDM (Badawi et al., 2024). Sebagai dosen, penulis menyoroti pentingnya peningkatan SDM yang mesti sejalan dengan peningkatan ekonomi dan infrastruktur digital. Shaturaev (2022) secara eksplisit menyatakan bahwa peningkatan SDM di Indonesia dalam upaya *Golden Indonesia 2045* dapat ditempuh melalui garis edar pendidikan (Shaturaev, 2022).

Shaturaev (2022) juga menyatakan bawha alur pendidikan Indonesia semestinya ditempuh berdasarkan peningkatan kemampuan pendidik dan capaian peserta didik *(student Achievment)* (Shaturaev, 2022). Salah satu indikator peningkatan kemampuan pendidik adalah kecakapan digital (Nur et al., 2025). Demikaian pula kecakapan digital juga menjadi salah aspek capaian peserta didik (Setyawan & Citrawati, 2023).

Permasalahan literasi digital, dewasa ini, menjadi suatu realitas yang berhubungan dengan informasi. Dalam konteks keilmuan komunikasi, literasi digital menjadi isu yang hangat diperbincangkan. Hal itu dikarenakan oleh kenyataan berbagai permasalahan digital yang muncul disebabkan informasi, baik itu penyampaian informasi dan penerimaan informasi. Berbagai permasalahan informasi, serupa *hoax* dan misinformasi, sejatinya disebabkan oleh aksesibilitas internet yang tidak dapat dibendung (Aïmeur et al., 2023). Kondisi ini rentan menjadi masalah bagi pengguna internet yang belum memiliki kemampuan literasi digital secara baik, anak-anak adalah yang paling rentan (Cuervo Sánchez et al., 2021). Kerentanan ini diprediksi akan menyebabkan kesimpangsiuran informasi dan kecanduan konten digital. Sementara itu, tidak semua informasi dan konten digital bisa dikatakan baik secara etika dan norma sosial.

Perkembangan infrastruktur internet dan kemampuan literasi digital di Indonesia juga terlihat timpang-tindih (Faizah et al., 2021). Perkembangan infrastruktur internet yang awalnya diharapkan dapat menjadi solusi atas budaya digital bangsa Indonesia justru menjadi bumerang ketika tidak diiringi dengan literasi digital (Audrin & Audrin, 2022). Anak-anak diharapkan dapat memiliki kemampuan digital, sementara itu penguatan lilterasi digital tidak dilakukan secara merata.

Perkembangan infrastruktur digital juga menjadi akar permasalahan bagi anak-anak. Stigma masyarakat terhadap anak-anak dengan kemampuan penggunaan digital yang baik menjadi indikator kecerdasan anak (Setyawan & Citrawati, 2023). Sehingga, stigma ini membuat anak-anak yang pada dasarnya memiliki jiwa kompetitif menjadi berlomba –lomba untuk dapat menguasai penggunaan teknologi internet. Efeknya, anak-anak hanyalah konsumen (Chaudron et al., 2015).

Sikap konsumerisme pada anak-anak ini berdampak pada perilaku penggunaan internet. Anak-anak cenderung berperilaku *overscreen,* dimana durasi penggunaan internet oleh anak-anak berada pada batas di atas normal. Kondisi ini juga menyulitkan orang tua dalam melakukan pengawasan, sebab durasi penggunaan internet orang tua yang semakin lama semakin menurun.

Kondisi tersebut di atas adalah kondisi umum yang terjadi di berbagai daerah

Indonesia. Berdasarkan permasalahan tersebut juga lah berbagai kebijakan dibuat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Salah satunya adalah Program Literasi Digital Nasional oleh Komdigi. Program ini diluncurkan pada akhir tahun 2024 silam. Salah satu kegiatannya adalah pemerataan literasi digital.

Program ini diluncurkan sebagai iniasiasi penguatan ketarampilan digital dasar masyarakat Indonesia. Kondigi, melalui menterinya Meutya Hafied, menyampaikan bahwa sejatinya program ini adalah pekerjaan bersama pemerintah dan para insan digital. Peran seharusnya juga diambil oleh dosen sebagai tenaga pendidik.

Penulis juga menyoroti ada permasalahan spesifik yang terjadi di salah satu Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Fazhira yang ada di Kota Medan. Pimpinan sekolah tersebut mengklaim bahwa SD IT Al-Fazhira ini sedang menginisiasi pendidikan dasar berbasis teknologi. Namun upaya ini belum implikatif karena terhambat oleh realitas penggunaan teknologi Internet di Kota Medan yang dianggap 'tidak sehat'.

Secara definitif, media 'tidak sehat' yang dimaksud adalah rendahnya literasi digital. Ungkapan 'tidak sehat' ini muncul ketika tim pengabdian melakukan FGD bersama pihak SD IT Al-Fazhira dan perwakilan orang tua. Inilah yang kemudian diidentifikasi sebagai suatu masalah. Sebab, rencana atas pelaksanaan pendidikan dasar berbasis internet akan terhambat ketika tidak diiringi dengan penggunaan media yang 'sehat'.

Pengabdian ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi oleh SD IT Al-Fazhira selaku Mitra. Upaya penyelesaian masalah ini dilakukan menggunakan pendekatan *Service-Learning*, dimana perguruan tinggi hadir sebagai pelayan untuk mitra/masyarakat dalam menyelesaiakan permasalahan yang sedang mereka hadapi melalui pendekatan akedimis dan bersifat keilmuan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis menyusun suatu rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana Mengenalkan Media Sehat: Literasi Media Digital Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Informasi?

Penelitian ini bertujuan untuk Mengenalkan Media Sehat: Literasi Media Digital Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Informasi dan merujuk kepada beberapa konsep dan teori yang berkaitan dengan permasalah yang perlu dicarikan solusinya. Penulisan tinjauan pustaka ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek definitif dan aspek-aspek aplikatif. Berikut adalah beberapa konsep dan teori yang digunakan sebagai tinjauan pustaka pada jurnal pengabdian ini;

1. Komunikasi, Media, dan Informasi
   Komunikasi adalah suatu konsep yang digunakan untuk melihat pendefinisian media dan informasi. Secara sederhana komunikasi dapat dipahami sebagai suatu proses penyampaian informasi yang dilakukan oleh komunikator kepada komunikan melalui media tertentu untuk mengharapkan efek tertentu (DeVito, 2019). Definisi tersebut di atas menunjukkan bahwa isu media dan informasi adalah suatu permasalahan dalam ilmu komunikasi.

   Media adalah suatu alat yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan (Wood, 2013). Media dapat hadir dalam banyak bentuk, salah satunya adalah media digital (Lipschultz, 2023). Dalam konsep lain, media digital juga disebut sebagai *new* media (Lievrouw, 2023). Media, dalam konteks keilmuan komunikasi, bisa dimanfaatkan oleh semua orang untuk menyampaikan pesan dan/atau informasi (Hodkinson, 2024).

Informasi sendiri sering disebut sebagai pesan (massage) dalam kajian komunikasi (Lasswell, 1960). Informasi sebagai substansi komunikasi juga mengalami transformasi dalam era digital. Menurut Manuel Castells (2009), kita hidup dalam masyarakat jaringan (network society) di mana informasi menjadi komoditas utama. Dalam lingkungan ini, kecepatan dan akses terhadap informasi menjadi kunci dalam proses komunikasi. Teknologi digital memungkinkan penyebaran informasi secara masif dan instan, namun juga menimbulkan tantangan seperti disinformasi dan banjir informasi (information overload). Oleh karena itu, literasi informasi menjadi kompetensi penting dalam mengelola dan menilai kualitas informasi yang diterima.

Integrasi antara komunikasi, media, dan informasi dapat dilihat dalam perkembangan media sosial. Kaplan dan Haenlein (2010) menjelaskan bahwa media sosial merupakan aplikasi berbasis internet yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh pengguna (Kaplan & Haenlein, 2010). Media digital –secara spesifik- mengubah relasi komunikasi dari satu arah menjadi dua arah bahkan multi-arah, yang memperkuat peran khalayak sebagai produsen sekaligus konsumen informasi (prosumer). Fenomena ini menciptakan dinamika baru dalam distribusi informasi, pembentukan opini publik, dan mobilisasi sosial. Oleh karena itu, pemahaman terhadap media digital menjadi krusial dalam kajian komunikasi modern (Lievrouw, 2023).

Secara keseluruhan, studi mengenai komunikasi, media, dan informasi menunjukkan keterkaitan yang erat antara ketiganya dalam membentuk tatanan sosial (Borah et al., 2023). Komunikasi tidak dapat dipisahkan dari media sebagai saluran, maupun informasi sebagai isi dari proses tersebut. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mempercepat interaksi sosial dan memperluas cakupan pengaruh media dalam kehidupan sehari-hari (Cuervo Sánchez et al., 2021). Akademisi komunikasi perlu memahami hubungan ini untuk menjawab berbagai tantangan komunikasi di era digital. Dengan demikian, penguasaan konsep-konsep dasar dan perkembangan terkini dalam komunikasi, media, dan informasi sangat penting dalam membentuk masyarakat yang kritis dan melek media.

2. Literasi Digital untuk Anak-anak Sekolah Dasar

   Literasi digital merupakan keterampilan penting yang mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital (Ng, 2012). Pada era digital saat ini, anak-anak sekolah dasar semakin terpapar pada berbagai bentuk media dan perangkat teknologi sejak usia dini. Kondisi ini menuntut adanya pendidikan literasi digital yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia mereka (Chaudron et al., 2015). Tanpa pembekalan yang tepat, anak-anak berisiko mengalami dampak negatif seperti misinformasi, cyberbullying, atau kecanduan layar digital (Giumetti & Kowalski, 2022; Kowalski, 2018).

   Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, berbagai studi menekankan pentingnya mengintegrasikan literasi digital ke dalam kurikulum sekolah dasar (Suwarto et al., 2022). Pendidikan literasi digital yang efektif tidak hanya mengajarkan

keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman etika digital, dan tanggung jawab sosial dalam dunia maya (Audrin & Audrin, 2022). Oleh karena itu, materi literasi digital perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak dan diterapkan melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual, seperti digital storytelling atau pembelajaran berbasis proyek (OECD, 2019). Pendekatan ini memperkuat koneksi antara literasi digital dan pembelajaran sehari-hari di kelas.

Keberhasilan penguatan literasi digital di sekolah dasar sangat bergantung pada peran aktif guru dan orang tua. Guru perlu dibekali kompetensi digital agar mampu membimbing siswa menggunakan teknologi secara bijak dan produktif (Tondeur et al., 2017). Sementara itu, orang tua juga perlu dilibatkan dalam proses pembelajaran digital anak, khususnya dalam mengawasi aktivitas online dan membangun kebiasaan bermedia yang sehat (Plowman et al., 2010). Sinergi antara sekolah dan keluarga menjadi elemen kunci dalam membentuk ekosistem digital yang positif bagi anak-anak.

Namun demikian, implementasi literasi digital masih menghadapi sejumlah tantangan yang perlu diatasi secara sistematis. Tantangan tersebut mencakup kesenjangan akses terhadap teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta terbatasnya materi ajar yang relevan dan menarik bagi anak-anak (UNESCO, 2021). Untuk menjawab tantangan ini, dukungan kebijakan dari pemerintah, penyediaan infrastruktur digital, dan program pengembangan kapasitas bagi pendidik sangat diperlukan. Dengan upaya yang terpadu, literasi digital dapat ditanamkan sejak dini untuk membentuk generasi muda yang cakap, kritis, dan bertanggung jawab dalam dunia digital.

3. Peran Institusi Pendidikan dalam Penguatan Literasi Digital

   Literasi digital secara konseptual mengacu pada kemampuan individu dalam mengakses, mengevaluasi, mengelola, dan menciptakan informasi melalui teknologi digital dengan cara yang etis dan bertanggung jawab (Gilster, 1997; Ng, 2012). Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi bagian penting dari kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi tantangan global. Institusi pendidikan memegang peran strategis sebagai ruang formal dalam mengembangkan literasi digital melalui kurikulum, praktik pembelajaran, dan budaya sekolah yang mendukung penggunaan teknologi (OECD, 2019). Peran ini bukan hanya teknis, tetapi juga pedagogis dan nilai-nilai etis dalam bermedia digital.

   Dari sudut pandang teori ekologi pendidikan oleh Bronfenbrenner (1979), sekolah sebagai lingkungan mesosistem memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan digital anak. Institusi pendidikan tidak hanya menjadi tempat transmisi pengetahuan, tetapi juga arena sosialisasi digital yang membentuk cara berpikir, berperilaku, dan berinteraksi siswa dalam ruang maya. Peran guru sebagai agen perubahan dan pemodelan digital sangat penting untuk mengintegrasikan nilai-nilai literasi digital dalam pembelajaran (Tondeur et al., 2017). Selain itu, teori konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran aktif melalui pengalaman langsung dengan media digital untuk membentuk

pemahaman yang lebih mendalam (Vygotsky, 1978).

Penguatan literasi digital di lingkungan sekolah dapat dilakukan melalui beberapa strategi, seperti integrasi teknologi dalam pembelajaran, pelatihan guru, dan penyediaan akses terhadap infrastruktur digital. Penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan program literasi digital sangat ditentukan oleh kesiapan dan komitmen institusi dalam mengembangkan budaya digital yang positif (Fraillon et al., 2014). Kurikulum yang kontekstual dan partisipatif, serta dukungan kepemimpinan sekolah dalam menciptakan iklim belajar yang kolaboratif, juga menjadi faktor pendukung utama (Redecker, 2017). Dengan pendekatan yang menyeluruh, institusi pendidikan dapat menjadi pusat pemberdayaan siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak.

Meskipun memiliki peran penting, institusi pendidikan sering kali menghadapi tantangan dalam penguatan literasi digital, seperti keterbatasan infrastruktur, rendahnya kompetensi digital guru, dan kesenjangan akses teknologi antar wilayah. Oleh karena itu, pendekatan teoritis yang holistik dan sistemik diperlukan, termasuk pengembangan kebijakan pendidikan digital yang menyeluruh (UNESCO, 2021). Kolaborasi antara pemerintah, sekolah, komunitas, dan orang tua juga menjadi kunci untuk menciptakan ekosistem literasi digital yang berkelanjutan. Peran institusi pendidikan tidak dapat dipisahkan dari dinamika sosial dan teknologi yang terus berubah, sehingga harus adaptif dan progresif dalam strategi pengembangannya.

PERMASALAHAN MITRA

SD IT Al-Fazhira SD IT Al-Fazhira merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar Islam terpadu yang berlokasi di Jl. Karya APDN No. 10, Desa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Didirikan pada tanggal 7 Agustus 2010 di bawah naungan Yayasan Pendidikan Al-Fazhira, sekolah ini mulai beroperasi secara resmi setelah memperoleh izin operasional dari Dinas Pendidikan pada 15 Oktober 2015. SD IT Al-Fazhira sekolah swasta pertama yang hadir sebagai jawaban atas kebutuhan masyarakat akan pendidikan dasar yang memadukan kurikulum nasional dengan nilai-nilai Islam di desa tersebut.

Dengan visi menjadi lembaga pendidikan Islam yang unggul dalam prestasi, berakhlak mulia, dan berwawasan global, SD IT Al-Fazhira berkomitmen menjalankan misi yang kuat. Misi tersebut meliputi penyelenggaraan pendidikan yang terintegrasi dengan nilai-nilai ke islaman, pembentukan karakter siswa yang Islami, pengembangan potensi akademik dan non-akademik melalui program kreatif dan inovatif, serta menjalin sinergi dengan orang tua dan masyarakat dalam mendukung keberhasilan pendidikan. Motto sekolah ini, "Membangun Generasi Qurani, Cerdas, dan Berakhlak Mulia," mencerminkan semangat dan arah tujuan pendidikan yang ingin dicapai.

Penulis juga menyoroti ada permasalahan spesifik yang terjadi di salah satu sekolah dasar yang ada di Kota Medan. SD IT Al-Fazhira, adalah yang dimaksud. Pimpinan sekolah tersebut mengklaim bahwa SD IT Al-Fazhira ini sedang menginisiasi pendidikan dasar berbasis teknologi. Namun upaya ini belum implikatif karena terhambat oleh realitas penggunaan teknologi Internet di Kota Medan yang dianggap ‘tidak sehat’.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini menggunakan pendekatan *Service-Learning* (SL). Service Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan pelayanan kepada masyarakat dengan proses pembelajaran akademik. Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, metode ini tidak hanya mendorong pengabdi (dosen dan/atau mahasiswa) yang berasal dari perguruan tinggi untuk terlibat secara langsung dalam menyelesaikan permasalahan nyata di masyarakat, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi perkuliahan. Melalui pendekatan ini, perguruan tinggi diharapkan mampu mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, serta kepekaan terhadap isu-isu kemasyarakatan (Bringle & Hatcher, 1996).

Dalam pelaksanaannya, *Service Learning* melibatkan kolaborasi antara perguruan tinggi, masyarakat, dan lembaga mitra. Kegiatan pengabdian ini diawali dengan identifikasi masalah yang relevan di masyarakat, perencanaan program, pelaksanaan kegiatan pelayanan, hingga refleksi atas proses yang dijalani. Refleksi menjadi untuk menghubungkan pengalaman lapangan dengan teori yang telah dipelajari dan diproduksi di perguruan tinggi (Eyler & Giles Jr, 1999). Dengan demikian, pengbadian ini akan berdampak pada peningkatan kualitas hidup masyarakat, tetapi juga meningkatkan kualitas pendidikan tinggi secara holistik.

Berikut adalah diagram alir proses kegiatan ini :

Gambar 1. Diagram Alir Pengabdian

Tahapan pelaksanaan dimulai dari melakukan identifikasi masalah. Identifikasi masalah dilakukan secara bersama-sama oleh tim pengabdian masyarakat. Identifikasi masalah yang dilakukan bersifat universal untuk kemudian dicarikan solusikan permasalahannya. Identifikasi masalah ini dilakukan untuk mednapatkan gambaran awal dalam memproyeksikan permasalahan apa yang mesti diselesaikan.

Setelah itu, pemilihan mitra dilakukan dengan pendekatan studi kasus. Penulis malakukan pemilihan sesuai dengan teknik *purposive sampling* (Miles et al., 2013). Penggunaan teknik ini bertujuan untuk memilih mitra yang sesuai dengan permasalah yang ada. Selama pemilihan mitra, penulis menyusun 3 syarat yang harus dipenuhi, yaitu :

1. Mitra merupakan instansi pendidikan dasar;
2. Mitra merupakan sekolah yang concern pada kecakapan digital;
3. Mitra merupaka sekolah yang sedang mengembangkan pendidikan berbasis literasi digital.

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan setelah mitra ditetapkan. FGD ini dilakukan sebanyak dua kali. FGD pertama dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh mitra, sekaligus juga menyusun motede pengabdian yang tepat. FGD kedua dilakukan untuk menyusun dan merumuskan persiapan pelaksanan.

Terakhir, tim pengbadian melakukan pelaksanan penelitian yang sesuai dengan pendekatan pengabdian. Tim pengbadian melakukan pertemuan dan penyampaian materi kepada siswa-siswa. Pada pertemuan dan penyampaian ini, tim pengabdian didampingi oleh beberapa guru dan orang tua siswa. Setalah pelaksanan dilakukan, barulah laporan disusun untuk kemudian dipublikasikan.

PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat bertajuk *"Mengenal Media Sehat: Literasi Media Digital untuk Anak Sekolah Dasar di Era Informasi"* telah dilaksanakan di SD IT Al-Fazhira, Deli Serdang, Sumatera Utara. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar tentang literasi media digital yang sehat dan bertanggung jawab. Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan

Tahapan	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Persiapan	Koordinasi dengan pihak sekolah untuk menggali kebutuhan mitra dan kesiapan teknis.	Minggu ke-1 (Persiapan)
	Observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas.	Minggu ke-1 (Persiapan)
	Penyusunan materi penyuluhan berbasis visual dan komunikatif: poster edukatif, presentasi PowerPoint.	Minggu ke-2 (Persiapan)
Pelaksanaan	Sesi edukasi dan sosialisasi media sehat dengan metode ceramah interaktif.	Hari-H
	Simulasi dan praktik mengenali konten digital positif-negatif serta etika berinteraksi di media sosial.	Hari-H
	Pembelajaran partisipatif, pembagian modul edukasi dan kuis ringan.	Hari-H
Pendampingan Guru	Pengarahan kepada guru kelas mengenai integrasi materi literasi digital dalam pembelajaran.	Hari-H (Sesi khusus guru)
Evaluasi & Hasil	Pengukuran pemahaman siswa melalui kuis pra dan pasca kegiatan (skor meningkat dari 40 ke 90).	Hari-H
	Perubahan sikap siswa: lebih kritis terhadap konten digital dan berhati-hati dalam berbagi informasi pribadi.	Pasca kegiatan (dampak jangka pendek)

Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan tahap persiapan selama dua minggu oleh tim dosen dari Program Studi D-4 MICE, yang diawali dengan koordinasi dengan pihak sekolah guna menggali kebutuhan mitra dan kesiapan teknis pelaksanaan kegiatan.

Dalam tahap persiapan, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas untuk mengidentifikasi permasalahan utama. Ditemukan bahwa mayoritas siswa telah akrab menggunakan gawai secara mandiri di rumah, namun belum memiliki pemahaman dasar mengenai konten digital yang sehat, privasi digital, dan bahaya hoaks atau konten manipulatif. Oleh karena itu, materi penyuluhan dirancang dengan pendekatan visual dan komunikatif, termasuk penyusunan poster edukatif dan presentasi berbasis PowerPoint yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak sekolah dasar.

Tahapan pelaksanaan kegiatan dilakukan secara sistematis dalam satu hari. Kegiatan diawali dengan sesi edukasi dan sosialisasi mengenai media sehat melalui metode ceramah interaktif. Kegiatan dilanjutkan dengan simulasi dan praktik langsung agar siswa mampu mengenali konten digital yang positif dan negatif serta memahami etika berinteraksi di media sosial. Pembelajaran ini bersifat partisipatif, disertai dengan pembagian modul edukasi dan kuis ringan untuk mengukur pemahaman siswa.

Selain itu, kegiatan ini juga menyertakan pendampingan kepada guru kelas agar mampu melanjutkan edukasi literasi digital secara berkelanjutan. Tim pengabdian memberikan pengarahan mengenai cara mengintegrasikan materi literasi media digital dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, sebagai upaya untuk mendorong keberlanjutan program setelah kegiatan berakhir.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Berdasarkan skor kuis pra dan pasca kegiatan, terjadi peningkatan dari rata-rata 40 menjadi 90 dalam skala 0–100. Selain itu, siswa menunjukkan sikap lebih kritis terhadap konten digital dan lebih berhati-hati dalam membagikan informasi pribadi di media sosial. Hal ini menunjukkan adanya dampak positif terhadap sikap dan perilaku siswa dalam menggunakan media digital.

Dari sisi partisipasi, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Jika sebelum kegiatan hanya sekitar 20% siswa yang aktif dalam diskusi kelas mengenai media, maka setelah kegiatan partisipasi meningkat hingga 90%. Ketersediaan sarana edukatif seperti poster media sehat juga telah dipenuhi sebagai media bantu pembelajaran di sekolah. Guru pun menunjukkan peningkatan dalam kesiapan mengajarkan literasi digital, yang sebelumnya tidak terpantau.

Kegiatan pengabdian ini juga dinilai berhasil berdasarkan indikator keberlanjutan. Pihak sekolah menyatakan komitmennya untuk melanjutkan edukasi literasi media digital dalam proses belajar mengajar. Dalam jangka panjang, hal ini diharapkan dapat menciptakan budaya bermedia yang sehat di lingkungan sekolah dan keluarga siswa.

Sebagai mitra kegiatan, SD IT Al-Fazhira memiliki latar belakang sosial sebagai lembaga pendidikan dasar yang berkomitmen mencetak generasi Qurani yang cerdas dan berakhlak. Namun, di tengah derasnya arus informasi digital, sekolah menghadapi tantangan dalam membentengi siswa dari konten yang tidak sesuai usia. Tidak adanya kurikulum khusus mengenai literasi digital menjadi alasan utama perlunya intervensi edukatif melalui program pengabdian ini.

Secara geografis, lokasi sekolah mitra berjarak sekitar 24 km dari perguruan tinggi, dengan akses transportasi yang relatif mudah dijangkau menggunakan mobil dan sepeda motor. Sarana komunikasi antara tim pelaksana dan mitra dilakukan melalui telepon, memastikan kelancaran koordinasi selama persiapan hingga pasca kegiatan.
Tim pelaksana kegiatan terdiri dari lima dosen dan empat mahasiswa, dengan latar

belakang pendidikan S2 dan pengalaman dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan metode penyuluhan dan sosialisasi, yang difokuskan pada pemberian keterampilan dasar literasi media digital kepada siswa kelas enam.

Dari hasil pengamatan, pelaksanaan kegiatan dinilai berhasil. Kegiatan ini mampu mengisi celah dalam pengajaran literasi media di sekolah dasar. Selain berhasil meningkatkan kapasitas pemahaman siswa, kegiatan ini juga mendorong partisipasi aktif guru dan membuka peluang kolaborasi untuk kegiatan lanjutan yang lebih mendalam dan terstruktur.

Mitra juga menunjukkan kontribusi aktif, baik dalam penyediaan tempat, peralatan, maupun konsumsi selama kegiatan. Peran mitra sebagai objek sekaligus subjek kegiatan menunjukkan adanya sinergi yang baik antara penyelenggara dan penerima manfaat. Keterlibatan aktif ini menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan dan keberlanjutan program.

Sebagai bagian dari luaran kegiatan, program ini menghasilkan jasa berupa pelatihan, metode pendekatan edukatif berbasis praktik langsung, serta produk edukatif seperti poster dan modul pembelajaran. Meskipun belum menghasilkan paten, kegiatan ini telah melahirkan draft artikel ilmiah dan dokumentasi kegiatan yang dapat dikembangkan menjadi publikasi akademik maupun media massa.

Program pengabdian ini juga mencatat bahwa mitra masih memerlukan pelatihan teknis lanjutan, khususnya dalam merancang pembelajaran berbasis media sehat dan strategi monitoring penggunaan gawai secara bijak di kelas. Oleh karena itu, rekomendasi pengembangan program mendatang mencakup keterlibatan pihak desa dan pemangku kepentingan lokal lainnya untuk memperluas dampak program.

Dengan segala capaian dan evaluasi yang telah dilakukan, program ini diharapkan dapat menjadi model implementasi pendidikan literasi media digital berbasis nilai dan kontekstual di tingkat sekolah dasar. Integrasi program sejenis ke dalam kurikulum sekolah dan partisipasi orang tua juga direkomendasikan sebagai langkah strategis dalam membangun masyarakat yang melek media dan bijak digital sejak dini.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan kegiatan ini, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kegiatan ini telah berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep penggunaan media digital yang sehat, aman, dan bertanggung jawab.
2. Para peserta menunjukkan peningkatan kesadaran dalam menyikapi berbagai informasi digital secara kritis serta mampu membedakan antara konten yang bermanfaat dan yang berpotensi merugikan.
3. Keterlibatan guru dan orang tua dalam kegiatan ini turut memperkuat pemahaman serta kesadaran akan pentingnya literasi media digital sebagai bagian integral dalam pembentukan karakter dan pola asuh yang mendukung perkembangan anak.
4. Efektivitas proses pembelajaran juga didukung oleh metode penyampaian yang interaktif serta penggunaan media pembelajaran yang menarik, yang secara signifikan meningkatkan daya serap materi oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Aïmeur, E., Amri, S., & Brassard, G. (2023). Fake news, disinformation and misinformation in social media: a review. *Social Network Analysis and Mining*, *13*(1), 30.

Audrin, C., & Audrin, B. (2022). Key factors in digital literacy in learning and education : a systematic literature review using text mining. *Education and Information Technologies*, 7395–7419. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10832-5

Badawi, B., Hakiki, M., Sahroni, S., Prihatmojo, A., & Hidayah, Y. (2024). Aligning Principal Leadership and Teacher Roles with the Demographic Bonus Towards Golden Indonesia 2045: The Case Study of a Vocational High School. *TEM Journal*, *13*(3).

Borah, P., Austin, E., & Su, Y. (2023). Injecting disinfectants to kill the virus: Media literacy, information gathering sources, and the moderating role of political ideology on misperceptions about COVID-19. *Mass Communication and Society*, *26*(4), 566–592.

Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1996). Implementing service learning in higher education. *The Journal of Higher Education*, *67*(2), 221–239.

Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2015). Young children (0-8) and digital technology. *A Qualitative Exploratory Study across Seven Countries. Joint Research Centre. European Commission*.

Cuervo Sánchez, S. L., Foronda Rojo, A., Rodríguez Martínez, A., & Medrano Samaniego, C. (2021). Media and information literacy: a measurement instrument for adolescents. *Educational Review*, *73*(4), 487–502.

DeVito, J. A. (2019). The interpersonal communication book. *Instructor*, *1*, 18.

Eyler, J., & Giles Jr, D. E. (1999). *Where's the Learning in Service-Learning? Jossey-Bass Higher and Adult Education Series.* ERIC.

Faizah, C., Yamada, K., & Pratomo, D. S. (2021). Information and communication technology, inequality change and regional development in Indonesia. *Journal of Socioeconomics and Development*, *4*(2), 224–235.

Giumetti, G. W., & Kowalski, R. M. (2022). Cyberbullying via social media and well-being. *Current Opinion in Psychology*, *45*, 101314.

Hodkinson, P. (2024). *Media, culture and society: An introduction*. Sage Publications Limited.

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, *53*(1), 59–68.

Kemp, S. (2025). *Digital 2025: Global Overview Report*.

Kowalski, R. (2018). Cyberbullying. In *The Routledge international handbook of human aggression* (pp. 131–142). Routledge.

Lasswell, H. D. (1960). The structure and function of communication in society. *The Communication of Ideas*, *37*(1), 136–139.

Law, N., Woo, D., Torre, J. de la, & Wong, G. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy. In *UNESCO Institute for Statistics* (Issue 51).

Lievrouw, L. A. (2023). *Alternative and activist new media*. John Wiley & Sons.

Lipschultz, J. H. (2023). *Social media communication: Concepts, practices, data, law and ethics*. Routledge.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2013). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications. https://books.google.co.id/books?id=p0wXBAAAQBAJ

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers &*

Education, *59*(3), 1065–1078.

Nur, M., Latif, A., Waroi, A., Subroto, A., Supriyadi, I., & Indonesia, U. (2025). *Indonesia ' s Demographics in the Digital Era : Opportunities and Challenges Towards a Golden Indonesia 2045*. *4*(1), 93–111.

Setyawan, A., & Citrawati, T. (2023). The Correlation Between Students ' Basic Literacy Skills and Digital Readiness Index in the Context of Preparing for Golden Indonesia 2045. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah*, *11*(2), 193–204.

Shaturaev, J. N. (2022). 2045 : Path to nation 's golden age (Indonesia Policies and Management of Education). *"Science and Education" Scientific Journal*, *January*.

Sudarma, U. (2022). Pendidikan karakter dalam mewujudkan sumber daya manusia berdaya saing menuju Indonesia Emas 2045. *Sharia: Jurnal Kajian Islam*, *1*(1), 37–55.

Suwarto, D. H., Setiawan, B., & Machmiyah, S. (2022). Developing Digital Literacy Practices in Yogyakarta Elementary Schools. *The Electronic Journal of E-Learning*, *20*(2), 101–111.

Wood, J. T. (2013). *Interpersonal Communication: Everyday Encounter*. Wadsworth.