

PENGUATAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INTERAKTIF DI MI AL MUNAWWAR CIREBON

Duta Prima Manunggal^{1*}, Fiki Setiawan², Rizal Ibrahim Aji³, Yosi Pebriana⁴, Fahmi Rizqi Nashrullah⁵, Aries Nur Shandy⁶, Yeni Nurkhasanah⁷, Rendi Rizkiandi⁸, Exa Alief Fairuzzabadi Sahl⁹, Nanang Rohman¹⁰

¹⁻¹⁰Fakultas Pendidikan dan Sains, Universitas An Nasher

^{*}duthaxp@gmail.com

Abstract

Advances in digital technology necessitate the strengthening of digital literacy from primary school age onwards, so that pupils are able to use technology safely, wisely and productively. This community engagement initiative aims to enhance the understanding and digital literacy skills of pupils at MI Al Munawwar, Kepuh Village, Palimanan Sub-district, Cirebon Regency, through interactive technology-based learning. The implementation method utilised a participatory qualitative descriptive approach, comprising stages of socialisation and observation, interactive training and education, the application of learning technology, mentoring and evaluation, and programme sustainability. The activities involved senior-year pupils and teachers as partners in the programme's sustainability. Evaluation results showed that 83% of pupils achieved a good understanding of digital literacy, internet ethics and digital security, whilst 76% of pupils were able to practise the use of digital media for educational activities. This capacity-building programme utilised interactive digital media, including presentation slides, educational videos and application simulations. Teachers also received guidance on integrating digital media into their teaching in line with the requirements of the Merdeka Curriculum. The programme demonstrated that technology-based interactive learning effectively enhances primary school pupils' participation, motivation and digital awareness on a sustainable basis.

Keywords: *digital literacy, interactive technology, learning, from an early age, and primary school*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut penguatan literasi digital sejak usia sekolah dasar agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara aman, bijak, dan produktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan kecakapan literasi digital siswa MI Al Munawwar, Desa Kepuh, Kecamatan Palimanan, Kabupaten Cirebon melalui pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif partisipatif yang meliputi tahap sosialisasi dan observasi, pelatihan dan edukasi interaktif, penerapan teknologi pembelajaran, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Kegiatan melibatkan siswa kelas tinggi dan guru sebagai mitra keberlanjutan program. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 83% siswa mencapai pemahaman yang baik mengenai literasi digital, etika berinternet, dan keamanan digital, sedangkan 76% siswa mampu mempraktikkan pemanfaatan media digital untuk kegiatan edukatif. Program penguatan ini menggunakan media digital interaktif berupa slide presentasi, video edukasi, dan simulasi aplikasi dalam pelaksanaannya. Guru turut memperoleh pendampingan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran sesuai kebutuhan Kurikulum Merdeka. Program ini membuktikan bahwa pembelajaran interaktif berbasis teknologi efektif meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kesadaran digital siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Kata Kunci: literasi digital, teknologi interaktif, pembelajaran, sejak dini, dan sekolah dasar

Submitted: 2026-08-20	Revised: 2026-08-25	Accepted: 2026-09-30
-----------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Era digital menghadirkan perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan dasar. Anak-anak usia sekolah dasar saat ini semakin banyak terpapar teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk hiburan maupun komunikasi. Tingginya intensitas penggunaan gawai pada anak tidak selalu diimbangi dengan pemahaman literasi digital yang memadai, sehingga berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan psikososial maupun capaian belajar siswa (Nikmawati et al., 2021; Nurhati & Yanti, 2022).

Literasi digital menjadi salah satu kompetensi abad ke-21 yang perlu dikuasai peserta didik sejak usia dini agar mampu memanfaatkan teknologi secara aman, bijak, dan produktif untuk mendukung proses belajar (Heryani et al., 2022; Fitriyani & Nugroho, 2022). Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital pada anak usia sekolah dasar masih banyak diarahkan pada aktivitas hiburan, seperti bermain gim, mengakses media sosial, menonton YouTube, dan menonton film, dibandingkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Haeroni & Eliasa, 2023; Sa'diah & Efendi, 2025), sementara pemahaman siswa mengenai keamanan digital, jejak digital, dan etika berinternet masih tergolong rendah (Yustisia et al., 2023). Kondisi ini semakin mendesak untuk ditangani mengingat Kurikulum Merdeka menuntut penguatan kompetensi digital sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila dan kesiapan generasi menghadapi era digital (Suharyo et al., 2024).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di MI Al Munawwar, Desa Kepuh, Kecamatan Palimanan, Kabupaten Cirebon, yang menjadi mitra sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Observasi awal tim pelaksana menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih sering menggunakan gawai untuk bermain gim dan menonton video dibandingkan untuk kegiatan belajar, sementara guru dan orang tua masih memerlukan pendampingan dalam mengarahkan pemanfaatan teknologi digital secara edukatif (Maimun & Hakim, 2021; Nafisah et al., 2024). Keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah serta minimnya program literasi digital yang terstruktur turut memperkuat urgensi pelaksanaan program ini.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa sekolah dasar, baik pada muatan sains, matematika, maupun ilmu pengetahuan sosial (Hanannika & Sukartono, 2022; Widiastuti et al., 2024; Ningsih et al., 2022). Media digital interaktif berupa slide presentasi, video edukasi, dan aplikasi pembelajaran terbukti mampu menstimulasi berbagai indera peserta didik sehingga proses penyerapan informasi menjadi lebih optimal (Lulu Fathiyah & Yarti, 2022; Syahid et al., 2022). Pendekatan sejenis juga telah banyak diterapkan melalui berbagai program pengabdian masyarakat untuk memperkuat literasi digital siswa sekolah dasar di berbagai daerah (Inayah et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pelaksana menyelenggarakan program pengabdian kepada masyarakat bertema edukasi literasi digital sejak dini melalui pembelajaran berbasis teknologi interaktif di MI Al Munawwar. Program ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan kecakapan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara aman dan produktif untuk mendukung pembelajaran, sekaligus memberikan pendampingan kepada guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran (Ebyatiswara Putra et al., 2023; Rachman et al., 2025). Kegiatan ini juga sejalan dengan capaian Sustainable

Development Goals (SDGs), khususnya SDG 4 tentang pendidikan berkualitas (United Nations, 2023), serta mendukung arah Rencana Induk Riset Nasional pada bidang pendidikan dan teknologi informasi.

Pembelajaran berbasis teknologi interaktif dipilih karena pendekatan ini dapat mengaktifkan perhatian, rasa ingin tahu, dan partisipasi siswa. Media seperti slide interaktif, video pendek, kuis digital, cerita visual, flipbook, dan permainan edukatif dapat membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga merespons, memilih, mencoba, dan menghasilkan karya. Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif, flipbook digital, dan media berbasis aplikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman siswa sekolah dasar (Munajah & Anggraini, 2025; Ningsi & Hartono, 2025; Asrifah et al., 2025). Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, teknologi tidak ditempatkan sebagai tujuan akhir, melainkan sebagai alat pedagogis untuk memperkuat pembelajaran, kreativitas, dan tanggung jawab digital.

Urgensi program ini juga berkaitan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Anak-anak perlu dilatih berpikir kritis terhadap informasi, berkomunikasi secara bertanggung jawab, bekerja sama dalam aktivitas digital, dan menciptakan konten sederhana. Literasi digital memiliki hubungan erat dengan kemampuan belajar mandiri, keterampilan sains, literasi baca, dan kecakapan 4C, yaitu critical thinking, creativity, collaboration, dan communication (Kasanah et al., 2026). Oleh sebab itu, pengabdian ini tidak hanya diarahkan pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan belajar digital yang aman, santun, dan produktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini membahas pelaksanaan edukasi literasi digital sejak dini melalui pembelajaran berbasis teknologi interaktif di MI Al Munawwar. Fokus artikel meliputi desain kegiatan, metode pelaksanaan, hasil kegiatan, pembahasan dampak program, serta saran keberlanjutan bagi sekolah. Seluruh uraian disusun dengan menitikberatkan pada penguatan literasi digital, pemanfaatan teknologi edukatif, pendampingan guru, dan pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dalam kerangka kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pendekatan ini digunakan karena kegiatan berfokus pada pendeskripsian proses edukasi, respons siswa, keterlibatan guru, serta perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Kegiatan dirancang secara partisipatif dengan melibatkan tim pelaksana, kepala sekolah, guru, dan siswa mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi akhir.

Kegiatan dilaksanakan di MI Al Munawwar, Desa Kepuh, Kecamatan Palimanan, Kabupaten Cirebon. Subjek kegiatan adalah siswa kelas V - VI (fase C) mengikuti edukasi literasi digital, sedangkan guru berperan sebagai mitra pendamping. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan sekolah dalam penguatan media pembelajaran digital dan pendampingan penggunaan teknologi secara edukatif. Program berlangsung selama satu bulan melalui tahapan sosialisasi, penyusunan media, pelaksanaan edukasi, pendampingan, evaluasi, dan penyusunan luaran.

Tahap pertama adalah sosialisasi dan observasi kebutuhan. Pada tahap ini, tim berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menyamakan tujuan, jadwal, bentuk kegiatan, dan kebutuhan teknis. Observasi dilakukan untuk mengetahui pola penggunaan teknologi

siswa, kesiapan guru, fasilitas pendukung, serta jenis media yang sesuai dengan kondisi kelas. Hasil observasi menjadi dasar penyusunan materi agar program lebih kontekstual dan sesuai kebutuhan mitra.

Tahap kedua adalah penyusunan media dan materi edukasi. Materi dikembangkan dalam bentuk slide interaktif, video pendek, kuis digital, lembar aktivitas, dan contoh karya digital sederhana. Pokok materi meliputi pengenalan literasi digital, pemanfaatan internet untuk belajar, etika komunikasi digital, keamanan data pribadi, pemilihan informasi yang layak, serta praktik membuat konten belajar sederhana. Penyusunan materi disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung visual, konkret, singkat, bertahap, dan membutuhkan aktivitas langsung. Hal ini sejalan dengan pengembangan media literasi digital yang perlu memperhatikan aspek kognitif, bahasa, sosial, dan emosi anak (Alfian et al., 2025).

Tahap ketiga adalah pelaksanaan edukasi melalui pembelajaran interaktif. Kegiatan dilakukan dengan apersepsi, demonstrasi media, diskusi singkat, kuis interaktif, simulasi penggunaan teknologi, dan praktik kelompok. Siswa diarahkan untuk membedakan penggunaan gawai untuk hiburan dan pembelajaran, menilai kelayakan informasi secara sederhana, serta membuat produk digital sederhana seperti poster belajar atau jawaban kreatif berbasis gambar dan teks. Guru turut mendampingi agar kegiatan berjalan aman, tertib, dan sesuai tujuan pembelajaran.

Tahap keempat adalah pendampingan guru. Tim memberikan contoh penggunaan media digital sederhana dalam pembelajaran, seperti slide interaktif, kuis digital, video pendek sebagai pemantik, dan tugas pembuatan karya sederhana. Pendampingan ini penting karena keberlanjutan literasi digital tidak hanya bergantung pada kegiatan sesaat, tetapi juga pada kemampuan guru mengadaptasi media digital dalam pembelajaran harian (Aliyyah et al., 2025; Purnomo et al., 2024).

Tahap kelima adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi siswa, tanya jawab, dokumentasi kegiatan, lembar umpan balik, dan penilaian kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi. Indikator evaluasi mencakup keaktifan siswa, pemahaman fungsi teknologi sebagai alat belajar, kemampuan membedakan konten edukatif dan non-edukatif, serta pemahaman dasar mengenai etika dan keamanan digital. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal, proses pelaksanaan, dan capaian akhir kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian yang bertemakan edukasi literasi digital di MI Al Munawwar menunjukkan hasil yang positif. Pada tahap sosialisasi dan observasi, ditemukan bahwa mayoritas siswa telah memiliki akses terhadap gawai, tetapi penggunaannya masih dominan untuk hiburan dibandingkan pembelajaran, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya.

Pelaksanaan edukasi literasi digital di MI Al Munawwar menunjukkan respons positif dari siswa dan guru. Pada awal kegiatan, siswa umumnya memahami teknologi sebagai sarana hiburan, komunikasi, dan menonton video. Setelah kegiatan, pemahaman tersebut mulai bergeser. Siswa dapat menyebutkan bahwa teknologi juga dapat digunakan untuk membaca materi, mencari informasi, mengikuti kuis, melihat video pembelajaran, membuat poster, dan menyampaikan gagasan. Perubahan ini penting karena literasi digital tidak

hanya berkaitan dengan akses perangkat, tetapi juga dengan kemampuan menggunakan perangkat secara bermakna dalam proses belajar.

Kegiatan pembelajaran interaktif membuat siswa lebih mudah terlibat. Media visual, pertanyaan pemantik, kuis digital, dan praktik kelompok membuat suasana belajar tidak berjalan satu arah. Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan ketika materi disajikan dalam bentuk gambar, contoh kasus, atau pilihan interaktif. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa sekolah dasar karena memberi stimulus visual dan aktivitas langsung (Millah et al., 2025; Asrifah et al., 2025; Indrawati et al., 2025).

Indikator keberhasilan kegiatan ini diukur berdasarkan peningkatan kompetensi guru dan keterlibatan peserta didik. Hasil evaluasi disajikan pada **Tabel 1** berikut:

Tabel 1. Ringkasan Target Kegiatan

No	Indikator	Target	Capaian
1	Siswa memahami konsep dasar literasi digital, etika berinternet, keamanan siber	Min. 70% siswa memahami	Tercapai 83% (35 dari 42 siswa)
2	Siswa mampu praktik pemanfaatan media digital secara edukatif	Min. 70 % siswa aktif berpartisipasi	Tercapai 76% (32 dari 42 siswa)
3	Guru mampu menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif	Guru menerapkan media digital sederhana	Tercapai
4	Tersedianya media edukasi digital yang dapat digunakan berkelanjutan	Tersedia poster dan panduan digital	Tercapai

Capaian pertama adalah meningkatnya partisipasi siswa dalam memahami konsep dasar literasi digital, etika berinternet, keamanan siber. Berdasarkan evaluasi kegiatan, sekitar 83% siswa (35 dari 42 siswa) menunjukkan pemahaman yang baik mengenai pemanfaatan media digital secara edukatif dan aman, termasuk kemampuan mengenali informasi yang layak dan tidak layak dibagikan di internet. Hasil tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan sederhana, mengikuti kuis interaktif, serta memberikan contoh penggunaan teknologi yang sesuai untuk kegiatan belajar. Siswa mulai memahami bahwa gawai tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk mencari informasi pelajaran, menonton video edukatif, membaca materi digital, dan membuat karya sederhana berbasis gambar maupun teks. Hal ini sejalan dengan Yustisia et al. (2023) yang menunjukkan bahwa edukasi literasi digital pada siswa sekolah dasar—termasuk materi *digital trails* (jejak digital) efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi dan memilah informasi yang boleh maupun tidak boleh dibagikan di internet. Selain itu, hasil ini juga selaras dengan penelitian Syahbana et al. (2025) yang membuktikan bahwa pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan literasi keamanan digital siswa sekolah dasar secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan pemahaman siswa melalui kuis dan aktivitas interaktif dalam proses evaluasi.

Capaian kedua adalah meningkatnya keterampilan siswa dalam praktik pemanfaatan media digital secara edukatif. Sekitar 76% siswa (32 dari 42 siswa) mampu menjelaskan bahwa gawai dan internet tidak hanya digunakan untuk bermain, tetapi juga dapat digunakan untuk membaca, mencari informasi, mengerjakan tugas, dan membuat karya sederhana. Selain itu, siswa menggunakan media digital sederhana untuk mendukung kegiatan belajar, seperti mengikuti kuis interaktif, memahami materi melalui video edukasi, membaca informasi visual pada slide pembelajaran, serta membuat karya digital sederhana berbasis gambar dan teks. Hasil ini sejalan dengan temuan Fadillah et al. (2026) yang menunjukkan bahwa gawai dapat dimanfaatkan siswa sebagai sumber belajar digital, media pembelajaran interaktif, sekaligus alat evaluasi pembelajaran, sehingga penggunaannya tidak lagi terbatas pada aktivitas hiburan semata. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Herliani et al. (2024) yang membuktikan bahwa media digital berbentuk slide interaktif (PowerPoint) efektif digunakan siswa sekolah dasar untuk memahami informasi visual dan materi pembelajaran, sekaligus menumbuhkan kepuasan serta pemahaman siswa terhadap konten yang disampaikan secara digital. Dokumentasi kegiatan berikut memperlihatkan proses pelaksanaan pelatihan:



Gambar 1. Dokumentasi Pengabdian



Gambar 2. Dokumentasi Setelah Memberikan Edukasi

Capaian ketiga adalah guru mampu menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dalam kegiatan kelas. Media yang digunakan oleh guru meliputi slide interaktif, video pembelajaran pendek, kuis digital, lembar aktivitas berbasis visual, serta contoh karya digital sederhana yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru dapat menerapkan media tersebut dalam proses pembelajaran melalui kegiatan apersepsi, penyampaian materi, diskusi, latihan, dan evaluasi sederhana. Kemampuan guru dalam menggunakan media berbasis teknologi menunjukkan adanya peningkatan kesiapan sekolah dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran harian, bukan hanya sebagai kegiatan tambahan. Penelitian tentang media pembelajaran berbasis teknologi interaktif menunjukkan bahwa penggunaan multimedia, e-modul interaktif, kuis digital, video, dan permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar di sekolah dasar. Alyusfitri et al. (2024) menemukan bahwa e-modul berbasis multimedia interaktif efektif meningkatkan respons dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Resti et al. (2024) juga menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi berkontribusi terhadap penguatan literasi digital siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat hasil kegiatan pengabdian ini bahwa keterampilan guru dalam mengelola media pembelajaran interaktif menjadi faktor penting dalam keberlanjutan program literasi digital di sekolah dasar.

Capaian keempat adalah tersedianya media edukasi digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru. Selama ini, sekolah belum memaksimalkan penggunaan perangkat digital yang kompleks dalam kegiatan pembelajaran, baik karena keterbatasan sarana maupun karena guru belum terbiasa dengan teknologi yang lebih canggih. Kondisi ini sejalan dengan temuan Mustika et al. (2026) yang mengungkapkan bahwa tantangan utama guru sekolah dasar dalam mengadopsi teknologi pembelajaran bersifat sistemik, meliputi keterbatasan infrastruktur, kesenjangan literasi digital, serta minimnya pelatihan

berkelanjutan, sehingga kesiapan guru menjadi faktor penentu keberhasilan integrasi teknologi di kelas.

Adanya pelatihan penggunaan media digital interaktif bagi guru menjadi salah satu solusi strategis untuk mengatasi keterbatasan tersebut, sehingga guru tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga mampu merancang dan mengembangkan sendiri media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelasnya. Hal ini sejalan dengan temuan Ar et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan literasi-numerasi digital guru sekolah dasar, sekaligus mendorong guru untuk lebih percaya diri mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari di era Kurikulum Merdeka Belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh Aslamiah et al. (2023) yang membuktikan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media yang menarik, sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas.

Dengan adanya pelatihan semacam ini, kesiapan guru dalam memanfaatkan media digital tidak lagi bergantung sepenuhnya pada ketersediaan perangkat yang canggih, melainkan lebih ditentukan oleh kompetensi dan kreativitas guru dalam merancang aktivitas belajar yang relevan. Pelatihan yang dilakukan secara berkelanjutan juga membuka peluang bagi sekolah untuk membangun budaya berbagi praktik baik antarguru, sehingga media edukasi digital yang dihasilkan tidak berhenti pada satu kegiatan, tetapi terus diperbarui dan diadaptasi sesuai perkembangan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Dari sisi pembahasan, kegiatan ini menegaskan bahwa literasi digital sejak dini harus ditempatkan sebagai proses pembiasaan, bukan sekadar materi yang disampaikan sekali waktu. Anak tidak cukup diberi larangan atau nasihat umum tentang penggunaan gawai, karena pendekatan semacam ini cenderung bersifat instruktif dan kurang memberi ruang bagi anak untuk memahami makna teknologi secara utuh. Mauluddia dan Yulindrasari (2024) menegaskan bahwa literasi digital pada anak usia dini akan lebih bermakna apabila diperkenalkan melalui pengalaman langsung dan pendampingan orang dewasa, dibandingkan sekadar pembatasan atau pengawasan tanpa penjelasan. Dengan kata lain, anak perlu diberi pengalaman konkret tentang bagaimana teknologi dapat membantu proses belajar, bukan hanya diberi tahu apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dengan gawai mereka.

Ketika siswa melihat langsung bahwa kuis digital dapat menguji pemahaman, video dapat menjelaskan konsep, dan poster digital dapat menjadi media menyampaikan pesan, mereka memperoleh pemahaman yang lebih utuh tentang fungsi teknologi sebagai alat belajar, bukan sekadar alat hiburan. Pengalaman semacam ini sejalan dengan temuan Lestari et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis literasi digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, sekaligus mendorong mereka menjadi produsen informasi yang kreatif dan kritis, bukan hanya konsumen pasif dari konten digital. Inilah yang membedakan literasi digital dari sekadar keterampilan menggunakan perangkat: literasi digital menuntut pemahaman fungsional tentang bagaimana, mengapa, dan kapan teknologi digunakan secara tepat dalam konteks belajar.

Pembelajaran interaktif juga memperkuat prinsip konstruktivistik, yaitu siswa membangun pengetahuan melalui aktivitas, pengalaman, dan interaksi. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya mendengar penjelasan tentang literasi digital, tetapi mencoba mengenali

informasi, memilih jawaban, berdiskusi, dan membuat karya sederhana. Cara belajar ini lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung membutuhkan contoh visual dan aktivitas langsung. Penelitian tentang multimedia berbasis gawai dan media digital interaktif mendukung pandangan bahwa pengalaman belajar yang melibatkan visual, audio, dan respons siswa dapat memperkuat pemahaman dan literasi (Manzil et al., 2022).

Kegiatan ini juga memiliki dimensi sosial yang tidak kalah penting. Literasi digital bukan hanya kecakapan individu, tetapi juga kebiasaan kolektif yang tumbuh di lingkungan sekolah, sebagaimana ditegaskan Maisaroh dan Septikasari (2025) bahwa budaya sekolah mencakup seperangkat nilai, norma, dan praktik kolektif yang dianut bersama oleh guru, siswa, dan seluruh elemen sekolah, yang pada akhirnya membentuk identitas dan karakter institusi pendidikan. Ketika guru mendampingi penggunaan media, siswa belajar bahwa teknologi perlu digunakan dalam aturan, tujuan, dan tanggung jawab tertentu, bukan sekadar dipakai secara bebas tanpa arah.

Hal ini sejalan dengan rumusan Septiadevana et al. (2024) yang menunjukkan bahwa karakter disiplin dan tanggung jawab siswa sekolah dasar tercermin dari kepatuhan terhadap aturan yang berlaku serta partisipasi aktif dalam setiap kegiatan—prinsip yang sama juga berlaku ketika siswa diajak menggunakan gawai atau media digital secara terarah dan bertanggung jawab. Budaya sekolah yang mendukung penggunaan teknologi secara positif akan memperkecil kemungkinan teknologi dipersepsikan hanya sebagai alat hiburan, sekaligus menumbuhkan kesadaran bahwa setiap perangkat digital yang digunakan di lingkungan sekolah memiliki tujuan belajar yang jelas. Dalam jangka panjang, sekolah dapat mengembangkan rutinitas seperti pojok karya digital, kuis pembuka pelajaran, tugas poster edukatif, refleksi digital sederhana, atau kegiatan membaca berbasis sumber daring yang sudah dipilih guru. Rutinitas semacam ini, jika dilakukan secara konsisten, berpotensi menjadi bagian dari kebiasaan (habitiasi) sekolah yang memperkuat karakter siswa sekaligus menanamkan budaya digital yang sehat sejak usia dini.

Hambatan yang ditemukan selama kegiatan terutama berkaitan dengan keterbatasan fasilitas dan keberagaman kemampuan siswa. Tidak semua siswa memiliki pengalaman yang sama dalam menggunakan perangkat digital untuk belajar. Sebagian siswa cepat memahami instruksi, sementara sebagian lain membutuhkan bimbingan lebih dekat. Hambatan ini dapat diatasi melalui pembelajaran kelompok, demonstrasi bertahap, dan pendampingan guru. Fasilitas yang terbatas juga dapat disiasati dengan model berbagi perangkat, penggunaan proyektor untuk demonstrasi bersama, dan tugas digital yang dapat dikerjakan secara kolaboratif.

Secara umum, hasil pengabdian ini memperlihatkan bahwa teknologi interaktif efektif digunakan sebagai sarana edukasi literasi digital di sekolah dasar apabila memenuhi tiga syarat. Pertama, materi harus sesuai usia dan dekat dengan kehidupan siswa. Kedua, media harus mudah digunakan guru dan tidak bergantung pada perangkat mahal. Ketiga, evaluasi harus menilai pemahaman dan kebiasaan, bukan hanya kemampuan menekan tombol atau menyelesaikan kuis. Dengan memenuhi tiga syarat tersebut, literasi digital dapat tumbuh sebagai bagian dari praktik pembelajaran sehari-hari.

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi literasi digital berbasis pembelajaran interaktif di MI Al Munawwar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh tercapainya seluruh indikator keberhasilan program, yaitu 83% siswa memahami konsep dasar literasi digital, etika berinternet, dan keamanan siber, serta 76% siswa mampu mempraktikkan pemanfaatan media digital secara edukatif. Penggunaan media visual, kuis digital, video pembelajaran, dan aktivitas kelompok berhasil mengubah persepsi siswa terhadap gawai, dari sekadar alat hiburan menjadi sarana belajar yang bermakna, sekaligus mendorong guru untuk mulai menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif secara berkelanjutan dalam kegiatan kelas sehari-hari.

Pembahasan hasil kegiatan menegaskan bahwa literasi digital sejak dini perlu ditempatkan sebagai proses pembiasaan yang dibangun melalui pengalaman langsung dan pendampingan, bukan sekadar larangan atau nasihat instruktif. Pendekatan pembelajaran interaktif yang menerapkan prinsip konstruktivistik terbukti sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan contoh visual dan aktivitas nyata, sehingga siswa tidak hanya menjadi konsumen pasif teknologi, tetapi mulai terdorong menjadi produsen informasi yang kreatif dan kritis. Selain itu, literasi digital juga memiliki dimensi sosial, di mana pendampingan guru dan penguatan budaya sekolah berperan penting dalam menumbuhkan kebiasaan penggunaan teknologi yang terarah, bertanggung jawab, dan berorientasi pada tujuan belajar.

Meskipun kegiatan ini menghadapi hambatan berupa keterbatasan fasilitas dan keragaman kemampuan awal siswa, hambatan tersebut dapat diminimalkan melalui strategi pembelajaran kelompok, demonstrasi bertahap, dan pemanfaatan perangkat sederhana secara kolaboratif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan edukasi literasi digital di sekolah dasar tidak ditentukan oleh kecanggihan maupun kelengkapan perangkat teknologi, melainkan oleh kesesuaian materi dengan usia siswa, kemudahan penggunaan media oleh guru, serta orientasi evaluasi pada pemahaman dan pembentukan kebiasaan, sehingga literasi digital dapat tumbuh sebagai bagian integral dari praktik pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A., Santoso, I., & Saputra, D. S. (2025). Developing and validating a digital literacy assessment tool for Indonesian primary education. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 2923–2937. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i2.7741>
- Aliyyah, R. R., dkk. (2025). Pendampingan literasi digital pada guru sekolah dasar. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(2), 297–305.
- Alyusfitri, R., Gistituati, N., Yerizon, Fauzan, A., & Yarman. (2024). The effectiveness and relationship of student responses toward learning outcomes using interactive multimedia-based e-modules in elementary schools. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 16(5), 573–584. <https://doi.org/10.26822/iejee.2024.356>
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan literasi-numerasi digital guru sekolah dasar di era

- Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 111–125.
- Aslamiah, A., Cinantya, C., & Rafianti, W. R. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi guru–guru sekolah dasar di Banjarmasin. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 143–150. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.6520>
- Asrifah, M. N., Khosiyono, B. H. C., & Henucahyani, B. (2025). Analysis of the use of interactive learning media on student learning motivation. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(2), 271–279. <https://doi.org/10.21831/jpa.v14i2.1793>
- Ebyatiswara Putra, A., Taufiqur Rohman, M., Linawati, L., & Hidayat, N. (2023). Pengaruh literasi digital terhadap kompetensi pedagogik guru. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 201–211. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.185>
- Fadillah, F., Santosa, B., Harmanto, & Habibah, S. M. (2026). Pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran ditinjau dari perspektif guru dan siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(3), 1560–1572. <https://doi.org/10.51878/edutech.v6i3.12313>
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi digital di era pembelajaran abad 21. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(1), 307–314. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416>
- Haeroni, R., & Eliasa, E. I. (2023). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(4). DOI: <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i4.46716>
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Herliani, N., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2024). Pemanfaatan media digital sebagai media edukasi anti perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 540–553. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.810>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Inayah, A., Matondang, A. H., Ritonga, D. P., Widia, F., & Nasution, N. S. (2024). Meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(3), 247–258. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>
- Indrawati, M., Hariani, L. S., & Ni'matullah, O. F. (2025). *Development of Interactive Learning Media (MPI) to Improve Student Motivation and Learning Outcomes in Elementary School*. *Jurnal Pendidikan IPS*, 15(2). <https://doi.org/10.37630/jpi.v15i2.2662>

- Kasanah, I. F. K., Prihatni, Y., & Suyono. (2026). *Analysis of digital literacy programs to improve elementary school students' 4C skills*. *Sosioedukasi*, 15(2), 1167–1174. <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v15i2.7978>
- Lestari, W. D., Yuniawatika, Y., & Rahmawati, H. (2024). Pengembangan model pembelajaran berbasis literasi digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(11), 1103–1109
- Lulu Fathiyah, & Yarti, I. (2022). Analisis pemanfaatan platform Zoom dengan kemampuan literasi digital pada siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 746–757. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2587>
- Maimun, & Hakim, M. V. F. (2021). Teacher professional development needs in using digital technology for quality of education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2).
- Maisaroh, S. K., & Septikasari, Z. (2025). Studi komparatif implementasi budaya sekolah dalam pembentukan karakter siswa di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1662–1670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10417>
- Manzil, E. F., Sukamti, & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan e-modul interaktif Heyzine Flipbook berbasis scientific materi siklus air bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 31(2).
- Mauluddia, Y., & Yulindrasari, H. (2024). Peran literasi digital dalam mendukung perkembangan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(5), 1209–1220. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6166>
- Millah, E. T., Kurniawan, D. T., & Abidin, Y. (2025). The effectiveness of using interactive learning media in enhancing learning motivation and science literacy of 6th grade elementary school student on the topic of world continents. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 82–94. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i2.5715>
- Munajah, R., & Anggraini, M. (2025). Development of interactive learning media using Heyzine Flipbook on Indonesian language learning in elementary school. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 44–53. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.5960>
- Mustika, M., Syahputri, H. K., Azzahrah, M., Kharimah, N., & Safaruddin, S. (2026). Guru digital atau guru analog: Tantangan penggunaan teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 10(3), 848–859. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i3.11910>
- Nafisah, S., Rohaya, S., & Effendy, N. (2024). Digital technology utilization and library's role in religious literacy. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 12(1), 103–120. <https://doi.org/10.24198/jkip.v12i1.52136>
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–265. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38975>
- Ningsih, N. P. A., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Animated video media with contextual approach on social science subject in fourth grade elementary school.

- International Journal of Elementary Education*, 6(3), 412–421. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.49241>
- Ningsi, N., & Hartono, H. (2025). Developing interactive learning media to enhance elementary school students' learning motivation. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 6(1), 81–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.291>
- Nurhati, N., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh penggunaan gawai terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7586–7592. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3607>
- Purnomo, E., Darmawati, & Nadra, W. S. (2024). Mapping digital literacy of elementary school teachers in the era of digital native generation. *International Journal of Elementary Education*, 8(3), 480–486. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.85671>
- Rachman, A., Rini, T. P. W., Ferdiansyah, A., Harsono, A. M. B., Hidayat, A., Rizqi, M., & Azkia, N. (2025). Implementasi literasi digital dalam pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 1516–1522.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1156. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sa'diah, S., & Efendi, N. (2025). *Online Games and Student Achievement: A Case Study at Al-Islamiyah Elementary School*. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 20(1). <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.896>
- Septiadevana, R., Triani, L., & Oktaviani, M. (2024). Karakter mandiri, disiplin dan tanggung jawab untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 4238–4248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8777>
- Suharyo, S., Subyantoro, S., & Pristiwati, R. (2024). Kecerdasan buatan dalam konteks Kurikulum Merdeka pada jenjang pendidikan dasar dan menengah: Membangun keterampilan menuju Indonesia Emas 2045. *HUMANIKA*, 30(2), 208–217. <https://doi.org/10.14710/humanika.v30i2.60563>
- Syahbana, S. A. S., Susilana, R., & Ikanubun, L. E. (2025). Efektivitas Curipod dalam meningkatkan literasi keamanan digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(6), 1759–1768. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i6.10821>
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis kompetensi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- United Nations. (2023). *The Sustainable Development Goals Report 2023*. United Nations.
- Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001), 563–572. <https://doi.org/10.58230/27454312.1300>
- Yustisia, K. K., Winarsih, A. D., Lailiyah, M., Yudhawardhana, A. N., Binatoro, A. S., & Arifah, Q. (2023). Edukasi literasi digital siswa sekolah dasar tentang strategi keamanan dan

manajemen siber. GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 7(1), 135–147.
<https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4472>