

Peningkatan Literasi Digital Dasar Berbasis Edutainment bagi Siswa SD sebagai Fondasi Pembelajaran di SD Islam Al Isra

Imam Mulya¹, Desi Ramayanti¹, Boy Yuliadi¹

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nusantara, Jakarta

INFO ARTIKEL

Diserahkan 27/05/2026
Direvisi 02/06/2026
Diterima 22/06/2026
Diterbitkan 03/07/2026

Kata Kunci:

Literasi Digital,
Edutainment,
Sekolah Dasar,
Internet Sehat,
Pengabdian Masyarakat

ABSTRAK

Literasi digital merupakan kompetensi esensial yang perlu dibangun sejak usia Sekolah Dasar (SD) di era pendidikan berbasis teknologi. Meskipun siswa SD umumnya akrab dengan gawai untuk hiburan, mayoritas belum memiliki keterampilan komputer dasar yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Observasi awal di SD Islam Al Isra, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, mengungkap bahwa siswa kelas 6 belum terampil mengoperasikan komputer secara produktif dan belum memahami etika serta keamanan digital. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan literasi digital kognitif siswa melalui metode edutainment berbasis PART (Preparation, Action, Reflection, Transfer). Metode pelaksanaan mencakup paparan interaktif pengenalan perangkat keras dan lunak, demonstrasi aplikasi produktif, pemutaran video animasi Internet Sehat, serta evaluasi menggunakan instrumen pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan rata-rata pemahaman siswa pada tiga indikator utama: pemahaman komponen komputer meningkat 60% (dari 55 menjadi 88), fungsi aplikasi dasar meningkat 70% (dari 50 menjadi 85), dan konsep Internet Sehat meningkat 100% (dari 45 menjadi 90). Evaluasi kualitatif menunjukkan seluruh peserta (100%) menyatakan materi mudah dipahami dan menyenangkan. Aset digital berupa modul, video animasi, dan worksheet diserahkan kepada sekolah sebagai bekal keberlanjutan program yang dapat direplikasi secara mandiri.

Corresponding author email:
imam@undira.ac.id



Copyright© Author (2026). Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. All writings published in this journal are personal views of the author and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions.

1. PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 dan transformasi menuju Society 5.0 menempatkan literasi digital sebagai kompetensi abad ke-21 yang tidak dapat ditunda pembentukannya [1]. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, penetrasi penggunaan internet di kalangan penduduk Indonesia usia 5-12 tahun telah mencapai lebih dari 62%, namun survei yang sama mengungkap bahwa sebagian besar pemanfaatan terbatas pada streaming konten hiburan dan media sosial. Kesenjangan antara intensitas paparan teknologi dengan tingkat kecakapan digital ini menjadi permasalahan mendasar yang perlu segera diatasi, khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sebagai fondasi pendidikan.

Literasi digital, dalam kerangka yang dirumuskan oleh Paul Gilster, didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari berbagai sumber yang disajikan melalui komputer [2]. Dalam konteks pendidikan dasar, definisi ini dioperasionalkan menjadi tiga kompetensi minimal: (1) kecakapan menggunakan perangkat keras dan lunak komputer secara produktif; (2) kemampuan

memanfaatkan aplikasi digital untuk keperluan belajar; dan (3) kecerdasan digital yang mencakup pemahaman tentang keamanan, privasi, dan etika berinternet. Implementasi kerangka TIK yang terstruktur di satuan pendidikan terbukti mampu meningkatkan ketiga kompetensi tersebut secara signifikan [3].

Mitra dalam kegiatan PKM ini adalah SD Islam Al Isra, yang berlokasi di Jl. Tanjung Duren Raya No.1, Grogol Petamburan, Jakarta Barat. Sekolah ini memiliki visi mencetak generasi Islami yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada bulan Maret 2026 dan wawancara mendalam dengan Wali Kelas 6 serta Kepala Sekolah, ditemukan tiga permasalahan utama yang menjadi fokus kegiatan PKM ini. Pertama, kesenjangan keterampilan (digital skill gap): meskipun seluruh siswa telah memiliki dan terbiasa menggunakan smartphone, sebagian besar (estimasi >80%) mengalami kesulitan saat diminta menggunakan komputer/laptop, terutama dalam hal koordinasi mouse dan keyboard. Kedua, orientasi konsumtif: pemanfaatan perangkat digital hampir seluruhnya bersifat pasif (menonton YouTube, bermain game mobile), belum mengarah pada pemanfaatan produktif seperti mengetik dokumen, membuat presentasi, atau pengelolaan file yang akan dibutuhkan di jenjang SMP [4]. Ketiga, ketiadaan pemahaman keamanan digital: siswa belum terpapar edukasi mengenai jejak digital, bahaya berbagi informasi pribadi, serta etika berkomunikasi di ruang siber, padahal risiko cyberbullying dan penipuan online semakin meningkat [5].

Urgensi permasalahan ini diperkuat oleh fakta bahwa kurikulum TIK di tingkat SD belum diajarkan secara terstruktur di sekolah mitra. Guru kelas memiliki keterbatasan dalam hal waktu dan kompetensi teknis untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis komputer ke dalam mata pelajaran yang sudah padat. Selain itu, keterbatasan infrastruktur, mengingat sekolah belum memiliki laboratorium komputer yang beroperasi penuh, menjadikan paparan praktis siswa terhadap teknologi komputer sangat minim [6].

Tim pengusul PKM dari Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dian Nusantara, memiliki rekam jejak yang relevan untuk mengatasi permasalahan ini. Rekam jejak tersebut meliputi: perancangan game edukasi multimedia berbasis komputer untuk anak TK yang mendukung transformasi digital [7]; pelatihan penggunaan aplikasi game edukasi bagi guru TK Vianney [8]; kampanye peningkatan kesadaran keamanan data pribadi di media sosial [9]; edukasi literasi digital untuk lansia melalui platform YouTube [10]; serta pemberdayaan digital pemuda Karang Taruna melalui pelatihan jaringan komputer [11]. Kompetensi penelitian tim juga diperkuat melalui kajian analisis sentimen berbasis komputasi [12] dan pengembangan sistem informasi berbasis digital [13]. Pengalaman lintas target sasaran ini menjadi landasan metodologis yang kuat bahwa pendekatan yang paling tepat untuk siswa SD adalah edutainment, yaitu integrasi unsur pendidikan (education) dengan hiburan (entertainment) untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna [1][2].

Berdasarkan analisis permasalahan dan rekam jejak tim pengusul tersebut, kegiatan PKM ini dirancang dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas 6 SD Islam Al Isra tentang komponen komputer (hardware dan software), meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi fungsi aplikasi komputer dasar, serta meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang penggunaan internet yang sehat, aman, dan bertanggung jawab. Ketercapaian ketiga tujuan ini diukur secara kuantitatif melalui instrumen pre-test dan post-test, serta secara kualitatif melalui kuesioner kepuasan peserta.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan PKM ini menggunakan pendekatan PART (Preparation, Action, Reflection, Transfer) yang dimodifikasi untuk konteks edukasi anak SD berbasis edutainment. Pendekatan PART dipilih karena secara sistematis mencakup seluruh siklus program pengabdian: dari perencanaan yang matang, pelaksanaan yang terstruktur, evaluasi berbasis bukti, hingga keberlanjutan melalui transfer pengetahuan dan aset [14]. Modifikasi dilakukan terutama pada tahap Action, di mana seluruh aktivitas dirancang agar bersifat interaktif,

visual, dan menyenangkan sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas 6 SD yang berada pada tahap operasional konkret menuju formal [2]. Alur lengkap metode PART disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Metode PART dalam Pelaksanaan PKM Literasi Digital SD Islam Al Isra

2.1 Tahap Persiapan (Preparation)

Tahap persiapan dilaksanakan selama tiga minggu sebelum hari-H kegiatan dan mencakup tiga kegiatan utama. Pertama, koordinasi dan perizinan: tim pengusul melakukan kunjungan awal ke SD Islam Al Isra untuk mempresentasikan rancangan kegiatan kepada Kepala Sekolah, menyepakati peserta yaitu 20 siswa perwakilan kelas 6 yang dipilih oleh Wali Kelas berdasarkan keberagaman kemampuan, serta menentukan tanggal dan format pelaksanaan kegiatan satu hari. Koordinasi ini juga mencakup penandatanganan surat kesediaan mitra.

Kedua, survei teknis: tim melakukan asesmen terhadap infrastruktur yang tersedia di sekolah, meliputi kondisi ruang aula/kelas yang akan digunakan, ketersediaan dan kualitas proyektor, sound system, serta keandalan koneksi internet. Temuan survei menunjukkan bahwa sekolah memiliki proyektor yang berfungsi baik, namun koneksi internet terbatas pada satu jalur broadband yang perlu dioptimalkan untuk mendukung pemutaran video [6]. Tim menyiapkan laptop demonstrasi dan koneksi internet cadangan (mobile hotspot) untuk mengantisipasi gangguan teknis.

Ketiga, pengembangan konten: tim menyusun seluruh materi ajar dalam konsep edutainment yang terdiri dari: (a) slide presentasi visual berisi infografik komponen komputer, ikon aplikasi, dan panduan Internet Sehat dengan desain warna-warni dan menggunakan karakter animasi yang menarik bagi anak; (b) video animasi berdurasi 8 menit bertema "Ayo Berinternet Sehat!" yang menyajikan skenario sehari-hari tentang privasi, cyberbullying, dan jejak digital dengan narasi yang mudah dicerna; (c) worksheet bergambar dua halaman untuk pre-test dan post-test yang mengukur tiga indikator kompetensi secara berimbang; dan (d) modul panduan yang dapat digunakan guru secara mandiri untuk sesi lanjutan.

2.2 Tahap Aksi (Action)

Kegiatan inti dilaksanakan dalam satu hari penuh (pukul 08.00-13.00 WIB) dengan lima sesi terstruktur yang dirancang untuk menjaga energi dan fokus peserta. Rincian susunan acara disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan PKM Literasi Digital SD Islam Al Isra

No.	Nama Sesi	Durasi	Aktivitas Utama
1	Pembukaan & Pre-test	30 menit	Ice breaking, pengenalan tim, tes pengetahuan awal lisan & tertulis
2	Workshop: Mengenal Perangkat Komputer	45 menit	Paparan interaktif hardware/software, demonstrasi langsung komponen komputer
3	Demonstrasi: Fungsi Dasar	60 menit	Kuis tebak ikon aplikasi, demo MS Word,

No.	Nama Sesi	Durasi	Aktivitas Utama
	Aplikasi		pengelolaan file & folder
4	Paparan: Internet Sehat & Aman	45 menit	Pemutaran video animasi, diskusi jejak digital, cyberbullying, privasi
5	Post-test & Penutupan	30 menit	Pengisian worksheet post-test, serah terima modul, sesi foto bersama

Setiap sesi dirancang dengan metode active learning yang mendorong partisipasi aktif siswa. Sesi Workshop Perangkat Komputer menggunakan teknik show-and-tell, di mana pemateri memperlihatkan komponen nyata sambil siswa mengidentifikasi dan menyebutkan namanya. Sesi Demonstrasi Aplikasi menggunakan format kuis interaktif bergaya game show, di mana siswa berlomba menjawab pertanyaan tentang fungsi ikon aplikasi dengan sistem poin dan hadiah kecil. Sesi Internet Sehat menggunakan metode video-based discussion, di mana pemutaran video animasi diikuti diskusi terpandu menggunakan pertanyaan pemantik yang relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa.

2.3 Tahap Refleksi (Reflection)

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan melalui dua instrumen yang saling melengkapi. Evaluasi kuantitatif menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang identik, terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda dan isian singkat yang terbagi merata dalam tiga indikator: (a) pemahaman komponen komputer hardware/software (5 soal, bobot maks. 100 poin); (b) fungsi aplikasi dasar (5 soal, bobot maks. 100 poin); dan (c) konsep Internet Sehat dan keamanan digital (5 soal, bobot maks. 100 poin). Nilai yang dilaporkan merupakan rata-rata dari 20 peserta untuk setiap indikator. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test serta menghitung gain absolut dan persentase peningkatan [12].

Evaluasi kualitatif dilakukan melalui kuesioner kepuasan yang diisi peserta pada akhir kegiatan, mencakup lima pernyataan dengan skala setuju/tidak setuju terkait aspek kemudahan materi, kualitas penyampaian, relevansi topik, motivasi belajar lanjutan, dan komitmen menerapkan Internet Sehat. Hasil kedua instrumen evaluasi ini kemudian dianalisis secara triangulasi untuk memberikan gambaran keberhasilan yang komprehensif.

2.4 Tahap Transfer

Keberlanjutan program dijamin melalui tahap transfer yang terstruktur. Seluruh aset digital termasuk file presentasi (PowerPoint), video animasi (MP4), master worksheet (PDF siap cetak), dan modul panduan guru (Word/PDF) dikemas dalam sebuah folder digital yang diserahkan kepada Guru TIK/Wali Kelas 6 SD Islam Al Isra. Penyerahan disertai sesi orientasi singkat (30 menit) untuk menjelaskan cara penggunaan masing-masing aset. Dengan demikian, sekolah dapat menyelenggarakan sesi serupa secara mandiri untuk angkatan siswa berikutnya tanpa perlu bergantung pada tim PKM.

3. HASIL & PEMBAHASAN

3.1 Pelaksanaan Tahap Persiapan

Tahap persiapan berjalan sesuai rencana dengan tingkat keterlaksanaan 100%. Seluruh konten edukasi berhasil diselesaikan H-7 sebelum hari pelaksanaan, memungkinkan tim untuk melakukan simulasi internal dan revisi berdasarkan masukan anggota tim yang berlatar belakang pendidikan. Koordinasi dengan SD Islam Al Isra menghasilkan komitmen yang kuat dari pihak sekolah, ditandai dengan keterlibatan aktif Kepala Sekolah dalam sesi pembukaan dan kehadiran dua guru pendamping sepanjang kegiatan. Survei teknis juga mengungkap potensi gangguan yang berhasil diantisipasi: tim menyiapkan salinan video dalam format resolusi rendah sebagai cadangan jika koneksi internet terganggu.

3.2 Pelaksanaan Tahap Aksi

Kegiatan dilaksanakan pada hari yang telah disepakati dengan dihadiri oleh seluruh 20 siswa peserta, 2 guru pendamping, 3 mahasiswa pendamping, dan 3 anggota tim dosen PKM. Dokumentasi suasana sesi pembukaan dan pre-test disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Suasana Sesi Pembukaan dan Pre-test 20 Siswa Kelas 6 SD Islam Al Isra

Sesi ice breaking berhasil mencairkan suasana dan membangun antusiasme peserta. Pre-test awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pengetahuan dasar yang terbatas tentang komputer sebuah kondisi awal yang sesuai dengan hasil observasi dan yang akan dibuktikan secara kuantitatif melalui analisis pre-test. Sesi workshop pengenalan perangkat komputer dan demonstrasi aplikasi berlangsung sangat interaktif; siswa terlihat antusias dalam sesi kuis tebak ikon, sebagaimana terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Sesi Workshop

Ketika sesi demonstrasi MS Word berlangsung, beberapa siswa spontan bertanya tentang cara membuat dokumen untuk mengerjakan tugas sekolah sebuah momen yang menunjukkan adanya *transfer of interest* dari konteks kegiatan PKM ke kebutuhan nyata mereka. Sesi Internet Sehat mendapatkan respons yang paling ekspresif; siswa terlibat dalam diskusi hangat tentang pengalaman mereka berhadapan dengan konten negatif di media sosial. Sesi serah terima aset digital sekaligus penutupan kegiatan disaksikan oleh Kepala Sekolah dan berlangsung penuh apresiasi, sebagaimana terlihat pada Gambar 4.



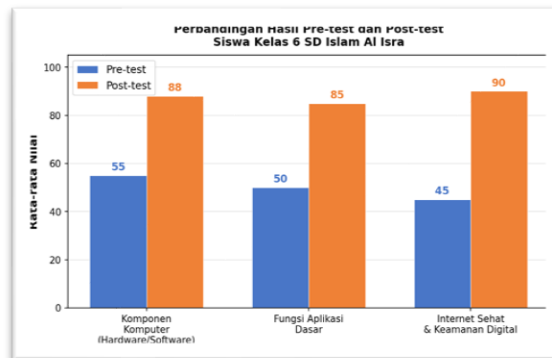
Gambar 4. Sesi Paparan Materi

3.3 Hasil Evaluasi Kuantitatif (Pre-test dan Post-test)

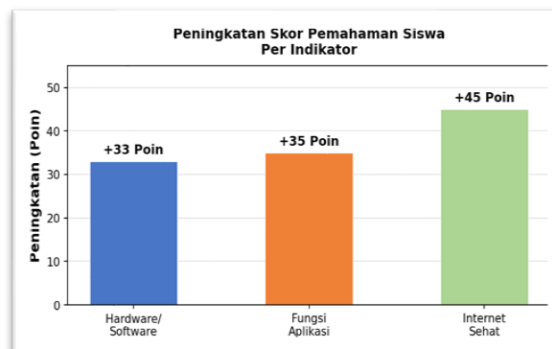
Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata pre-test dan post-test pada tiga indikator pemahaman siswa. Hasil lengkap perbandingan tersebut disajikan pada Tabel 2, Gambar 5, dan Gambar 6 berikut.

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test Siswa Kelas 6 SD Islam Al Isra

Indikator Pengetahuan	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Pemahaman Komponen Komputer (Hardware/Software)	55	88	+33 Poin (60%)
Pemahaman Fungsi Aplikasi Dasar	50	85	+35 Poin (70%)
Pemahaman Konsep Internet Sehat & Keamanan Digital	45	90	+45 Poin (100%)



Gambar 5. Grafik Batang Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Siswa



Gambar 6. Grafik Peningkatan Skor Pemahaman Siswa per Indikator Kompetensi

Data pada Tabel 2 dan Gambar 5 menunjukkan peningkatan yang konsisten dan signifikan pada ketiga indikator. Indikator Pemahaman Komponen Komputer (Hardware/Software) meningkat dari rata-rata 55 poin (pre-test) menjadi 88 poin (post-test), dengan gain absolut sebesar 33 poin atau setara dengan kenaikan 60%. Sebelum kegiatan, banyak siswa tidak dapat membedakan antara perangkat input dan output, serta keliru mengidentifikasi fungsi RAM dan CPU. Setelah sesi workshop dengan demonstrasi komponen nyata dan infografik visual, pemahaman mereka meningkat drastis.

Indikator Pemahaman Fungsi Aplikasi Dasar meningkat dari 50 poin menjadi 85 poin (gain +35 poin, 70%). Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode kuis interaktif bergaya game show yang membuat proses penghafalan fungsi aplikasi menjadi menyenangkan. Siswa yang semula tidak mengetahui perbedaan antara perangkat lunak pengolah kata dan pengolah angka, setelah sesi demonstrasi mampu mengidentifikasi fungsi aplikasi dengan tepat dan menyebutkan contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan tertinggi dicapai pada Indikator Pemahaman Konsep Internet Sehat & Keamanan Digital, dari 45 poin menjadi 90 poin (gain +45 poin, 100%). Tingginya peningkatan ini dapat dijelaskan oleh dua faktor. Pertama, nilai pre-test yang paling rendah (45) mengindikasikan bahwa topik ini adalah yang paling asing bagi siswa sebelum kegiatan sehingga ruang peningkatannya paling besar. Kedua, penggunaan *video animasi sebagai medium pembelajaran* terbukti sangat efektif untuk memvisualisasikan konsep abstrak seperti jejak digital dan risiko berbagi data pribadi. Temuan ini selaras dengan penelitian Resnick & Silverman [2] yang menegaskan bahwa media interaktif dan visual secara signifikan meningkatkan retensi pengetahuan pada anak-anak. Secara keseluruhan, rata-rata gain seluruh indikator adalah 37,7 poin, yang menunjukkan efektivitas tinggi metode edutainment PART yang diterapkan [1].

3.4 Hasil Evaluasi Kualitatif (Kuesioner Kepuasan)

Selain evaluasi kuantitatif, kepuasan dan motivasi peserta juga diukur melalui kuesioner yang diisi pada akhir kegiatan. Hasil kuesioner disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta Kegiatan PKM Literasi Digital

Pernyataan Kuesioner	Setuju	Tidak Setuju
Materi mudah dipahami	20 (100%)	0 (0%)
Penyampaian menyenangkan & interaktif	20 (100%)	0 (0%)
Topik Internet Sehat relevan	19 (95%)	1 (5%)
Ingin belajar komputer lebih lanjut	18 (90%)	2 (10%)
Akan menerapkan tips Internet Sehat	20 (100%)	0 (0%)

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) menyatakan materi mudah dipahami dan penyampaiannya menyenangkan serta interaktif. Tingkat persetujuan 95% pada pernyataan relevansi topik Internet Sehat mengindikasikan bahwa satu peserta mungkin menilai topik tersebut sudah diketahui sebelumnya sebuah temuan positif yang menunjukkan adanya sumber pembelajaran lain di luar sekolah. Sebanyak 90% peserta menyatakan termotivasi untuk belajar komputer lebih lanjut, sebuah capaian yang sangat bermakna dalam konteks membangun fondasi literasi digital jangka panjang [14]. Yang paling signifikan, seluruh peserta (100%) berkomitmen untuk menerapkan tips Internet Sehat dalam aktivitas digital mereka sehari-hari [5][9].

3.5 Analisis Dampak dan Pembahasan

Hasil evaluasi kuantitatif dan kualitatif secara bersama-sama mengkonfirmasi bahwa pendekatan *edutainment* berbasis PART yang diterapkan dalam PKM ini efektif meningkatkan literasi digital kognitif siswa SD kelas 6. Temuan ini memperkuat argumentasi Fitriyah et al. [1] bahwa integrasi unsur hiburan dalam pembelajaran TIK di SD menghasilkan tingkat keterlibatan dan retensi pengetahuan yang lebih tinggi

dibandingkan metode konvensional. Lebih lanjut, hasil PKM ini sejalan dengan kajian Ibrahim et al. [3] yang menekankan bahwa implementasi kerangka TIK yang terstruktur bahkan dalam format pelatihan singkat mampu memberikan fondasi yang bermakna bagi peserta didik.

Dari perspektif keberlanjutan, program ini memiliki nilai strategis yang melampaui kegiatan satu hari. Aset digital yang diserahkan kepada sekolah meliputi modul, video, dan worksheet memungkinkan Guru TIK untuk menyelenggarakan sesi lanjutan secara mandiri, sebagaimana didorong oleh kerangka *Connected Learning* yang diadvokasi Kafai & Burke [14]. Hal ini merupakan wujud nyata dari prinsip *transfer of capacity*, di mana PKM tidak hanya memberikan manfaat sesaat kepada peserta langsung, tetapi juga meningkatkan kapasitas kelembagaan mitra sekolah untuk secara berkelanjutan mengembangkan literasi digital siswanya. Optimasi infrastruktur dan pemanfaatan sumber daya digital yang efisien juga turut mendukung keberlanjutan ini [6].

Terdapat beberapa catatan penting sebagai keterbatasan dan peluang pengembangan. Pertama, kegiatan dilaksanakan dalam format paparan tanpa sesi praktik langsung per individu di komputer, karena keterbatasan fasilitas laboratorium sekolah. Praktik langsung diyakini akan menghasilkan peningkatan keterampilan psikomotorik yang lebih optimal di samping peningkatan kognitif yang sudah tercapai. Kedua, instrumen evaluasi yang digunakan hanya mengukur domain kognitif; pengukuran domain afektif (perubahan sikap) dan psikomotorik (keterampilan) secara lebih mendalam memerlukan desain evaluasi longitudinal. Kedua keterbatasan ini menjadi rekomendasi prioritas untuk program PKM tahap berikutnya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM Peningkatan Literasi Digital Dasar Berbasis Edutainment di SD Islam Al Isra, Jakarta Barat, telah berhasil dilaksanakan dengan dampak yang terukur dan bermakna. Penerapan pendekatan PART yang diintegrasikan dengan metode edutainment berbasis multimedia mencakup paparan interaktif, kuis bergaya game show, video animasi, dan worksheet bergambar terbukti efektif meningkatkan literasi digital kognitif siswa kelas 6 secara signifikan.

Secara kuantitatif, kegiatan ini menghasilkan peningkatan rata-rata nilai evaluasi sebesar 33 hingga 45 poin pada tiga indikator utama: pemahaman komponen komputer meningkat 60% (55 menjadi 88), pemahaman fungsi aplikasi dasar meningkat 70% (50 menjadi 85), dan pemahaman konsep Internet Sehat meningkat 100% (45 menjadi 90). Secara kualitatif, seluruh peserta (100%) menyatakan materi mudah dipahami dan menyenangkan, serta berkomitmen menerapkan prinsip Internet Sehat dalam kehidupan digital mereka. Perbedaan sebelum dan sesudah kegiatan ini membuktikan adanya nilai tambah yang nyata dari intervensi PKM yang terstruktur.

Program ini juga memiliki nilai keberlanjutan yang tinggi melalui transfer aset digital lengkap kepada Guru TIK SD Islam Al Isra, sehingga kapasitas sekolah untuk menyelenggarakan edukasi literasi digital secara mandiri meningkat. Ke depan, program ini direkomendasikan untuk dikembangkan dengan menambahkan sesi praktik langsung per individu menggunakan laboratorium komputer, diperluas ke jenjang kelas 3-5 untuk membangun fondasi literasi digital lebih dini, serta diperkaya materinya dengan pengenalan pemrograman visual (Scratch) dan diskusi tentang etika berinteraksi dengan kecerdasan buatan (AI) yang semakin relevan bagi generasi masa kini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengusul mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Riset dan Pengabdian Masyarakat (LRPM) Universitas Dian Nusantara atas dukungan pendanaan kegiatan ini melalui skema Hibah Pengabdian Masyarakat Dosen Pemula Tahun Anggaran 2025/2026. Apresiasi yang tulus juga disampaikan kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah dan seluruh guru pendamping SD Islam Al Isra yang telah membuka diri

untuk menjadi mitra kolaboratif dan memberikan dukungan penuh selama persiapan hingga pelaksanaan kegiatan. Tidak lupa, terima kasih kepada mahasiswa Teknik Informatika Undira yang terlibat sebagai tenaga pendamping: Muhammad Juwarno, Ismawati, dan Mochammad Fatih Adzkiya, atas dedikasi dan kontribusi aktifnya dalam menyukseskan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Fitriyah, A. Suhandi, and M. Nurtanto, "Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar melalui Pendekatan Edutainment di Era Society 5.0," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 532-541, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4521.
- [2] M. Resnick and B. Silverman, "Some Reflections on Designing Construction Kits for Kids," in *Proc. Conf. Interaction Design and Children (IDC)*, Boulder, CO, USA, 2005, pp. 117-122, doi: 10.1145/1109540.1109556.
- [3] I. M. A. Ibrahim, I. Shu'aibu, H. A. Namadi, C. M. Doktoralina, and I. Mulya, "An Evaluation of the Implementation of ICT Framework in Jigawa State: A Case Study of Galaxy Backbone Dutse," *KnE Social Sciences*, pp. 270-285, 2023, doi: 10.18502/kss.v8i1.12564.
- [4] E. F. P. Rangga and D. Ramayanti, "Pengembangan Sistem E-Learning dan Absensi Terintegrasi dengan Notifikasi Real-Time dan Penilaian Otomatis Berbasis Machine Learning untuk SMK Taman Siswa 2 Jakarta," *Jurnal SCRIPT*, vol. 13, no. 01, pp. 42-50, 2025, doi: 10.36423/script.v13i01.1512.
- [5] H. Septanto, U. Rusmawan, B. Yuliadi, and A. Hidayatullah, "Study of the Role of Digital Literacy in Mitigating the Spread of Online Gambling as a Popular Cyber Crime in Indonesia," *Dinasti Int. J. Econ. Finance Account. (DIJEFA)*, vol. 5, no. 5, pp. 1-14, 2024, doi: 10.38035/dijefa.v5i5.2497.
- [6] D. Ramayanti and V. Saputra, "Optimasi Infrastruktur Wi-Fi dan Manajemen Bandwidth di Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Teknologi Mikrotik," *Arcitech: Journal of Computer Science and Artificial Intelligence*, vol. 5, no. 1, pp. 1-17, 2025, doi: 10.37859/arcitech.v5i1.6521.
- [7] H. Septanto, U. Rusmawan, B. Yuliadi, T. N. Arifin, and Y. G. Adhiyoga, "Design of multimedia-based educational game for kindergarten children to support the digital transformation," *AIP Conf. Proc.*, vol. 3213, no. 1, p. 090003, 2024, doi: 10.1063/5.0235472.
- [8] H. Septanto, B. Yuliadi, and A. Hidayatullah, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Vitamin Pada Buah dan Sayur Untuk Guru TK Vianney," *Jurnal Karya untuk Masyarakat (JKuM)*, vol. 5, no. 2, pp. 206-221, 2024, doi: 10.33541/jkum.v5i2.4896.
- [9] A. Suryaningrat, D. Ramayanti, B. Y. Geni, C. A. Fahrudin, and C. H. Simanjuntak, "Enhancing Personal Data Security Awareness and Vigilance on Social Media Platforms," *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, no. 2, pp. 650-654, 2024, doi: 10.35816/jiskh.v7i2.1243.
- [10] D. Ramayanti, J. Jalaludin, A. N. Abdillah, and A. Kartika, "Peningkatan Literasi Digital Lansia Melalui Edukasi Penggunaan YouTube sebagai Media Hiburan dan Pembelajaran," *IKRA-ITH ABDIMAS*, vol. 9, no. 2, pp. 280-287, 2025, doi: 10.37817/ikraabdimas.v9i2.4081.
- [11] A. Ratnasari, B. Yuliadi, W. H. Haji, and B. Agung, "Pemberdayaan Karang Taruna melalui Penguatan Skill Jaringan Komputer sebagai Bekal Kompetensi Digital Dasar," *IKRA-ITH ABDIMAS*, vol. 9, no. 2, pp. 304-312, 2025, doi: 10.37817/ikraabdimas.v9i2.4086.
- [12] I. Mulya and C. M. Karyati, "Analisis Sentimen Terhadap Universitas Gunadarma Berdasarkan Opini Pengguna Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier," *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, vol. 19, no. 4, pp. 507-522, 2020, doi: 10.35969/komputasi.v19i4.1786.
- [13] U. Rusmawan and I. Mulya, "Analisa Dan Desain Sistem Informasi Pembayaran SPP Dan Biaya Sekolah," *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 79-91, 2023, doi: 10.55732/jpikm.v2i1.321.
- [14] Y. B. Kafai and Q. Burke, "Connected Code: Why Children Need to Learn Programming," Cambridge, MA:

MIT Press, 2014, doi: 10.7551/mitpress/9740.001.0001.

- [15] M. Hasanudin and B. Yuliadi, "Lifi: Light Fidelity In The School Library," Int. J. Inf. Syst. Comput. Sci. (IJISCS), vol. 5, no. 2, pp. 1-8, 2021, doi: 10.29100/ijiscs.v5i2.2342.