



## SOSIALISASI LITERASI DIGITAL GUNA MENINGKATKAN PEMAHAMAN DIGITAL PADA SISWA MA KALIFA NUSANTARA

Ni Wayan Nanik Suaryani Taro Putri<sup>1</sup>, Eka Grana Aristyana Dewi<sup>2</sup>, Rizki Indika Pratama<sup>3</sup>, Antonius Aston Delfan<sup>4</sup>, I Wayan Farrel Ichiro<sup>5</sup>, Gusti Ayu Komang Tari Kusuma Wardani<sup>6</sup>, Tiara Kartini<sup>7</sup>

<sup>1</sup>Program studi Manajemen, Primakara University, Bali, Indonesia

<sup>2</sup>Program studi Sistem Informasi Akuntansi, Primakara University, Bali, Indonesia

<sup>3,4,5,6,7</sup>Program Studi Teknik Informatika, Primakara University, Denpasar, Bali

E-Mail: [riszkyindika36@gmail.com](mailto:riszkyindika36@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian pengabdian masyarakat ini dilaksanakan karena masih rendahnya literasi digital siswa yang berpotensi memunculkan hoaks, perundungan siber, penyalahgunaan data pribadi, dan perilaku bermedia sosial yang tidak bijak. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa MA Kalifa Nusantara tentang keamanan data, etika digital, serta penggunaan teknologi secara produktif. Metode pelaksanaan dilakukan secara luring melalui wawancara dengan pihak sekolah, penyampaian materi interaktif menggunakan ceramah, demonstrasi, video, poster, serta diskusi aktif, kemudian dievaluasi dengan membandingkan hasil pre-test pada kelompok siswa yang tidak mendapatkan sosialisasi dengan hasil post-test pada kelompok siswa yang mengikuti sosialisasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, ditandai oleh kenaikan rata-rata tingkat pemahaman dari 76,17% pada kelompok pre-test menjadi 93,36% pada kelompok post-test, yang menunjukkan perubahan positif dalam penerapan literasi digital sehari-hari secara nyata. Peningkatan terbesar terdapat pada kemampuan membedakan berita benar dan mencurigakan, yaitu sebesar 24,74%. Dengan demikian, program literasi digital yang terstruktur dan interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, serta sikap bijak siswa dalam menggunakan internet dan media sosial.

**Kata kunci:** Literasi Digital; Etika Digital; Keamanan Data.

### Abstract

*This community service study was conducted because students' digital literacy was still low, which could lead to hoaxes, cyberbullying, misuse of personal data, and irresponsible social media behavior. The activity aimed to improve MA Kalifa Nusantara students' understanding of data security, digital ethics, and the productive use of technology. The implementation was carried out offline through interviews with the school and the delivery of interactive materials, including lectures, demonstrations, videos, posters, and active discussion. It was then evaluated by comparing pre-test results from students who did not receive the socialization with post-test results from students who did. The results showed a significant improvement in understanding, indicated by an increase in the average score from 76.17% in the pre-test group to 93.36% in the post-test group, reflecting a real positive change in students' daily digital literacy practices. The greatest improvement was found in the ability to distinguish true and suspicious news, with an increase of 24.74%. Therefore, a structured and interactive digital literacy program proved effective in improving students' knowledge, awareness, and wise attitudes in using the internet and social media.*

**Keywords:** Digital Literacy; Digital Ethics; Data Security.

## 1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan semua orang. Internet dan *smartphone* membuat interaksi manusia semakin mudah dan melahirkan media sosial sebagai ruang untuk mengekspresikan diri, berpendapat, dan berkomunikasi (Junari et al., 2025). Pengguna internet terus meningkat di semua kalangan usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Laporan Komdigi RI (2025) menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai 221 juta, yang setara dengan 79,5% dari total populasi Indonesia. Dengan ini, dapat dikatakan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Data yang dimiliki Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2024 menyatakan bahwa 39,71% anak usia dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, sementara 35,57% lainnya sudah mengakses internet (Komdigi RI, 2025). Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Teknologi informasi telah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini terus berkembang. Apabila kehidupan manusia tidak diiringi dengan teknologi informasi, manusia akan kesulitan dalam berkomunikasi dan menyampaikan informasi dalam kegiatan sehari-harinya (Veronika et al., 2022).

Saat ini terdapat beberapa lembaga yang berfokus pada pengembangan keterampilan teknologi, salah satunya Yayasan MA Kalifa Nusantara yang menekankan pendidikan berbasis teknologi. Setiap inovasi yang diterapkan diharapkan dapat mempermudah pekerjaan manusia sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, dampak yang dihasilkan oleh teknologi itu sendiri cukup besar. Dengan banyaknya bentuk kemudahan penggunaan yang disediakan dengan berbagai metode baru dalam melakukan aktivitas manusia, ada kemungkinan akan terjadi kesulitan saat menggunakan teknologi ini. Mengingat semakin pesatnya kemajuan teknologi, masalah ini harus diatasi dengan kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif.

Teknologi tersebut tidak sebatas untuk media hiburan ataupun mengakses informasi, tetapi harus diimbangi dengan kemampuan untuk mencari, menganalisis, mengevaluasi, serta menyebarkan informasi yang diperoleh dari internet. Melalui Indeks Literasi Digital Indonesia yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) dan Katadata Insight Center (KIC) pada 2021, Indeks Literasi Digital Indonesia berada pada angka 3,49. Angka ini menyatakan Indonesia di kategori sedang dengan skala penilaian dari 0-5 (Pragusma, 2023). Pernyataan tersebut membuktikan bahwa sebagian masyarakat Indonesia masih belum sepenuhnya paham terkait konsep dan penerapan literasi digital secara optimal.

Hal ini diperkuat dengan adanya kasus kejahatan yang kerap terjadi di media sosial, mulai dari penyebaran berita palsu (*hoax*), penipuan online, pencemaran nama baik dan ujaran kebencian (*hate speech*), pencurian data pribadi (*phishing*), hingga perundungan siber (*cyberbullying*). Tidak sedikit, bahkan banyak, masyarakat yang terkena kasus hukum karena minimnya pemahaman dalam menggunakan media sosial. Ada yang menjadi korban dan pelaku tanpa mereka sadari. Sebagian masyarakat menjadi korban karena memang tidak fasih berteknologi, dan sebagian lagi menjadi korban, bahkan pelaku, karena tidak paham aturan hukumnya (Junari et al., 2025). Maka dari itu, meskipun internet dapat memberikan berbagai macam manfaat pada kehidupan saat ini, hal itu juga tentunya perlu diimbangi dengan literasi digital agar masyarakat dapat mengelola dampak dari internet tersebut dengan baik.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital menjadi salah satu faktor utama munculnya dampak negatif pada penggunaan teknologi di kalangan pelajar. Studi terdahulu menyimpulkan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku siswa dalam menggunakan media sosial secara cerdas, bijak, dan bertanggung jawab. Menyampaikan bahwa metode penyampaian materi secara interaktif melalui diskusi dan sesi tanya jawab dapat mendorong partisipasi aktif siswa/siswi selama kegiatan berlangsung (Sehat & Sosial, 2026).

Meskipun demikian, kegiatan sosialisasi kerap kali dilakukan, tetapi masih terdapat keterbatasan dalam pelaksanaan yang menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik peserta di lingkungan sekolah tertentu. Oleh karena itu, kebaruan dalam kegiatan pengabdian ini terletak pada kegiatan yang diawali dengan melakukan sesi wawancara terhadap pihak sekolah, guna mengidentifikasi permasalahan yang kerap dihadapi, sehingga materi yang akan diberikan menjadi lebih relevan dan tepat sasaran. Adapun materi sosialisasi yang diteruskan kepada pihak sekolah agar materi dapat digunakan secara berlanjut kepada peserta didik yang lain.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, permasalahan yang diangkat dalam kegiatan pengabdian ini adalah bagaimana meningkatkan pemahaman siswa/siswi mengenai penggunaan teknologi yang bijak serta bagaimana mencegah dampak negatif dari penyalahgunaan teknologi itu sendiri. Kegiatan ini berlangsung di lingkungan Yayasan MA Kalifa Nusantara. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya penggunaan media sosial secara bijak dengan memperhatikan aspek etika dan keamanan, memberikan pemahaman mendalam mengenai potensi media sosial sebagai sarana pengembangan diri dan jejaring profesional, mengedukasi siswa tentang risiko media sosial seperti hoaks dan *cyberbullying*, serta memberikan strategi untuk menghadapinya, membekali siswa dengan keterampilan digital yang sehat dan produktif, serta mendukung sekolah dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran formal.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di MA Kalifa Nusantara yang berlokasi di Denpasar Barat, dengan sasaran utama seluruh siswa MA Kalifa Nusantara, khususnya kelas XI jurusan Multimedia dan jurusan Rekayasa Perangkat Lunak. Kegiatan berlangsung secara luring pada hari Rabu, 11 Desember 2025, dan diikuti oleh lebih dari 30 peserta.

Tahap persiapan diselesaikan dengan melakukan observasi dan analisis mengenai kondisi lapangan dengan cara yang melibatkan sekolah serta melakukan komunikasi langsung dengan pihak sekolah. Dalam hal ini, guru Multimedia, guru Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), dan tujuh murid MA Kalifa Nusantara dilibatkan untuk mengatasi kebutuhan yang relevan dan penting. Hasil wawancara ini menjadi dasar untuk menciptakan kegiatan yang selaras dengan kebutuhan mitra. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan dan kebutuhan siswa terkait penggunaan teknologi dan internet.

Topik yang dibahas meliputi penggunaan internet secara bertanggung jawab, etika digital, perlindungan data pribadi, dan cara menemukan informasi yang dapat diandalkan untuk mencegah penipuan. Kegiatan ini disertai dengan pembuatan poster sebagai alat publisitas visual untuk memberikan informasi dan ajakan kepada siswa MA Kalifa Nusantara, serta pembuatan PowerPoint yang dimanfaatkan sebagai media untuk memfasilitasi komunikasi.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan secara luring pada hari Rabu, 11 Desember 2025, di MA Kalifa Nusantara, Denpasar Barat. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas XI jurusan Multimedia dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kombinasi metode pendidikan masyarakat dan *active learning*. Melalui model ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, berbagi ide, dan mengembangkan pemahaman mereka melalui interaksi dalam diskusi (Supriatna et al., 2024). Metode pendidikan masyarakat diterapkan dalam bentuk penyuluhan yang disisipi dengan sesi *icebreaking*, sedangkan metode *active learning* dilakukan melalui sesi diskusi interaktif. Melalui metode sosialisasi dan diskusi interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga mampu mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari dalam penggunaan media sosial (Firdaus et al., 2026). Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa dalam penggunaan internet dan teknologi secara cerdas, bijak, dan bertanggung jawab. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan penyuluhan. Kegiatan dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi, serta diskusi interaktif. Peserta

diberikan kesempatan untuk aktif bertanya dan berkonsultasi terkait permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi dan internet.

Evaluasi dilakukan melalui beberapa tahap untuk mengukur keberhasilan kegiatan dengan membandingkan dua kelompok siswa. *Pre-test* diberikan kepada kelas lain yang tidak mendapatkan sosialisasi dari kami. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data dasar mengenai tingkat pemahaman siswa yang tidak terpapar materi sama sekali.

Setelah itu, bimbingan sosialisasi diberikan kepada kelas sasaran. Selama kegiatan berlangsung, evaluasi dilakukan melalui sesi tanya jawab dan diskusi untuk melihat keaktifan siswa sebagai indikator awal penyerapan materi. Setelah sesi berakhir, siswa di kelas tersebut diberikan *post-test* untuk mengukur tingkat pemahaman mereka setelah menerima bimbingan.

Hasil dari *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat perbedaan yang jelas antara siswa yang sudah diberikan bimbingan dan yang tidak. Analisis ini bertujuan untuk menilai efektivitas metode sosialisasi yang digunakan. Melalui cara ini, diharapkan terlihat perubahan nyata sehingga siswa mampu menggunakan internet secara bijak dan terhindar dari dampak negatif teknologi.

Tabel 1. Instrumen Evaluasi

Indikator	Pernyataan
Pemahaman Informasi	Saya memahami apa yang dimaksud dengan hoaks atau informasi palsu di internet.
Kecakapan Verifikasi	Saya dapat membedakan berita yang benar dan berita yang mencurigakan.
Etika & Dampak Sosial	Saya mengetahui bahwa <i>cyberbullying</i> dapat berdampak serius pada korban.
Keamanan Data Personal	Saya memahami bahwa jejak digital tidak mudah dihapus.
Keamanan Data Personal	Saya tahu bahwa jejak digital dapat tersimpan dalam waktu yang lama.
Manajemen Fokus & Media	Saya mengetahui bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menurunkan fokus belajar.
Keamanan Teknis	Saya tahu cara memeriksa apakah sebuah situs atau link aman untuk dibuka.
Keamanan Teknis	Saya dapat mengenali ciri-ciri situs atau pesan yang mencurigakan dan berbahaya.
Tanggung Jawab Sosial	Saya memahami pentingnya memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya kepada orang lain.
Kesiapan Penggunaan Teknologi	Saya merasa mampu menggunakan teknologi secara cerdas dan bijak.

Skala penilaian dilakukan menggunakan Skala Likert yang terdiri dari 4 pilihan : Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju , Sangat Tidak Setuju.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan mengukur tingkat literasi digital antara dua kelompok siswa yang berbeda di MA Kalifa Nusantara. Kelompok pertama adalah kelompok *pre-test* yang terdiri dari 30 siswa yang tidak mengikuti sosialisasi, sedangkan kelompok kedua adalah kelompok *post-test* yang terdiri dari 30 siswa yang telah mengikuti program sosialisasi literasi digital. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan skala penilaian yang bertujuan untuk melihat efektivitas materi yang kami sampaikan terhadap pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil kuesioner, kami menemukan bahwa siswa yang mendapatkan sosialisasi memiliki tingkat keyakinan yang jauh lebih stabil dibandingkan dengan siswa yang hanya

mengandalkan pengalaman harian tanpa edukasi formal. Perbandingan tingkat afirmasi (jawaban Setuju dan Sangat Setuju) disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Kelompok *Pre-test* dan *Post-test*

Pernyataan	Skor Pre-test	Skor Post-test	Perbedaan Skor
Memahami hoax/informasi palsu	83.33%	94.83%	+11.50%
Membedakan berita benar dan mencurigakan	67.50%	92.24%	+24.74%
Cyberbullying berdampak serius	83.33%	93.10%	+9.77%
Jejak digital tidak mudah dihapus	78.33%	93.10%	+14.77%
Jejak digital tersimpan lama	74.17%	93.97%	+19.80%
Medsos berlebih menurunkan fokus	76.67%	93.10%	+16.43%
Cara memeriksa link/situs aman	71.67%	92.24%	+20.57%
Mengenali ciri situs berbahaya	72.50%	91.38%	+18.88%
Pentingnya periksa kebenaran informasi	75.83%	94.83%	+19.00%
Mampu menggunakan teknologi dengan bijak	78.33%	94.83%	+16.50%
Total rata-rata	76.17%	93.36%	+17.19%

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2, terlihat adanya selisih yang sangat jelas pada beberapa poin krusial di antara kedua kelompok. Pada kelompok *pre-test*, tingkat pemahaman siswa terhadap materi literasi digital masih tergolong belum optimal. Hal ini terlihat dari pemahaman mengenai dampak serius *cyberbullying* yang berada di angka 83,33% dan pemahaman bahwa jejak digital tidak mudah dihapus yang berada di angka 78,33%. Bahkan, tingkat pemahaman paling rendah pada kelompok *pre-test* tercatat pada kemampuan membedakan berita yang benar dibandingkan dengan yang mencurigakan, di mana nilainya hanya menyentuh angka 67,50%. Kurangnya kemampuan dalam aspek teknis seperti mengenali ciri pesan atau situs berbahaya juga ditemukan pada kelompok *pre-test* dengan skor pemahaman yang hanya sebesar 72,50%.

Sebaliknya, kelompok *post-test* menunjukkan respons dan peningkatan pemahaman yang luar biasa setelah mendapatkan paparan materi terstruktur dan simulasi video interaktif. Seluruh indikator pemahaman pada kelompok ini berhasil menembus angka di atas 91%, jauh meninggalkan hasil yang didapatkan oleh kelompok *pre-test*. Pemahaman mengenai bahaya hoaks, pentingnya menyaring kebenaran informasi sebelum dibagikan, serta kecerdasan dalam menggunakan teknologi secara bijak berhasil meraih skor tertinggi di kelompok *post-test*, masing-masing sebesar 94,83%.

Lonjakan paling signifikan dialami oleh indikator kemampuan membedakan berita benar dan mencurigakan yang melesat sebesar 24,74% (dari yang semula 67,50% di kelompok *pre-test* menjadi 92,24% di kelompok *post-test*). Secara akumulatif, pemberian edukasi ini terbukti sangat efektif karena berhasil mendongkrak rata-rata tingkat pemahaman siswa dari 76,17% menjadi 93,36%, yang mengindikasikan lompatan kualitas pemahaman ke kategori Sangat Baik.

### 3.2. Pembahasan

Hasil pengabdian ini mengungkapkan bahwa akses internet secara terus-menerus tidak dapat dijadikan sebagai tolak ukur bahwa seorang remaja memiliki kemampuan literasi digital yang

baik. Pada kelompok *pre-test*, meskipun mayoritas sudah mengenal hoaks (83,33%), mereka masih memiliki kelemahan dalam hal teknis seperti memeriksa keamanan link (71,67%). Hal ini membuktikan bahwa tanpa edukasi, siswa cenderung hanya menjadi pengguna pasif. Setelah diberikan sosialisasi, kelompok *post-test* menunjukkan peningkatan kesadaran yang sangat signifikan. Pemberian materi melalui media interaktif seperti video, infografik, dan diskusi terbukti lebih efektif dalam menarik perhatian siswa (Azarah et al., 2025). Hal ini dapat dilihat dari isi materi yang kami sajikan, di mana kami menampilkan sebuah video terkait dampak negatif dari game yang cukup populer pada masa kini yang mengandung unsur seksual. Melalui video tersebut, siswa diberikan contoh nyata bahwa ancaman digital tidak hanya berupa teks, tetapi juga bisa masuk melalui platform hiburan yang mereka sukai. Penggunaan contoh kasus yang dekat dengan keseharian ini membuat siswa lebih cepat menyadari pentingnya memilah konten dan melindungi privasi mereka di ruang digital.

Selain keamanan teknis, aspek etika digital menjadi poin krusial yang kami sampaikan melalui video dampak psikologis *cyberbullying*. Kelompok *pre-test* yang menunjukkan tingkat afirmasi sebesar 83,33% pada aspek ini mengindikasikan bahwa masih ada remaja yang belum sepenuhnya menyadari dampak fatal perundungan di dunia maya. Pemaparan video yang berisikan dampak dari perlakuan *cyberbullying* yang dapat membuat korban mengalami gangguan psikis hingga dapat menyebabkan bunuh diri membuat kelompok *post-test* menjadi lebih sadar akan tanggung jawab mereka sebagai pengguna media sosial, yang dibuktikan dengan peningkatan mencapai 93,10%. Kesadaran ini kemudian diperkuat dengan penjelasan mengenai aspek hukum dalam UU ITE, khususnya Pasal 27 ayat 3 yang memuat larangan penghinaan dan pencemaran nama baik melalui media elektronik. Banyak siswa yang baru menyadari bahwa tindakan menyebarkan konten negatif atau berkomentar buruk dapat berujung pada sanksi pidana dan denda yang besar. Temuan ini didukung oleh penelitian Palupi & Norhabiba (2021) yang menjelaskan bahwa penggunaan media video dalam edukasi literasi digital sangat efektif dalam mengubah perilaku remaja untuk lebih bertanggung jawab dan mampu menangkal *cyberbullying* (Fridha et al., 2024).

Mengenai jejak digital, data kelompok *pre-test* (78,33%) menunjukkan adanya persepsi bahwa data di internet bisa dihapus dengan mudah. Pembahasan dalam sosialisasi menekankan bahwa jejak digital bersifat permanen dan akan terus tersimpan meskipun akun sudah dihapus. Hal ini sangat penting bagi siswa kelas XI yang akan segera memasuki dunia kerja atau perkuliahan. Sesuai dengan temuan Surbakti (2025) dalam jurnal Abdiraja, rekam jejak digital kini menjadi salah satu faktor penentu dalam rekrutmen karyawan, di mana sekitar 80% HRD melakukan verifikasi latar belakang calon karyawan melalui aktivitas media sosial mereka. Dengan pemahaman ini, tingkat kesadaran kelompok *post-test* meningkat menjadi 93,10%, di mana mereka kini lebih berhati-hati dalam mengunggah konten karena menyadari bahwa jejak digital dapat memengaruhi masa depan dan karier mereka (Prasepta et al., 2025).

Secara keseluruhan, keberhasilan peningkatan pemahaman rata-rata dari 76,17% pada kelompok *pre-test* menjadi 93,36% pada kelompok *post-test* juga tidak lepas dari metode *active learning* yang interaktif. Strategi kami yang menyisipkan pertanyaan di tengah pemaparan materi dan sesi diskusi dua arah terbukti efektif menjaga fokus siswa. Pendekatan ini selaras dengan prinsip *active learning* yang dijelaskan oleh Atmazaki dkk. (2023), di mana keterlibatan aktif peserta dalam proses tanya jawab dapat mempercepat internalisasi konsep-konsep yang awalnya dianggap berat, seperti pasal hukum siber (Ramadhan & Indriyani, 2023). Melalui metode ini, proses transfer pengetahuan

tidak lagi terasa seperti penyampaian satu arah, melainkan menjadi diskusi yang hidup antara mahasiswa dan siswa MA Kalifa Nusantara.

#### 4. KESIMPULAN

Program ini terbukti berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya peran literasi digital siswa di MA Kalifa Nusantara. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada tingkat pemahaman siswa, di mana rata-rata skor meningkat dari 76,17% pada kelompok *pre-test* menjadi 93,36% pada kelompok *post-test* setelah intervensi dilakukan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam membedakan berita benar dan mencurigakan yang mengalami lonjakan pemahaman sebesar 24,74%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *active learning* yang dikombinasikan dengan media interaktif dengan mencantumkan video yang berisikan kasus nyata sangat efektif dalam mentransformasikan pengetahuan teknis serta membentuk sikap bijak siswa dalam berinternet.

Sebagai saran untuk pengembangan lebih lanjut, direkomendasikan agar pihak sekolah mengintegrasikan materi literasi digital ke dalam kurikulum pembelajaran formal secara berlanjut dengan memanfaatkan materi sosialisasi yang telah disediakan agar kesadaran terhadap pentingnya literasi digital ini berkelanjutan bagi angkatan peserta didik berikutnya. Selain itu, penguatan edukasi terhadap aspek hukum siber dan kesadaran akan dampak permanen jejak digital perlu terus diperdalam guna memastikan siswa tetap bertanggung jawab di ruang siber dalam jangka panjang.

#### REFERENSI

- Veronika, R., Ginting, B., Arindani, D., Mega, C., Lubis, W., & Shella, A. P. (2022). *LITERASI DIGITAL SEBAGAI WUJUD PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*. 3(2), 118–122.
- Komdigi RI. (2025). *Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital*. Komdigi.Go.Id. <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>
- Nawwir Junari, Riska Herlena S., Hendra Finur, Othman Ballan, & Arga Chon Feriandref. (2025). Membangun Budaya Digital Sehat: Edukasi Penggunaan Media Sosial Beretika Dan Berbasis Hukum. *Pelayanan Unggulan : Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan*, 2(4), 201–208. Retrieved from <https://doi.org/10.62951/unggulan.v2i4.2416>
- Zakaria Berlam Pragusma. (2023). *Rendahnya Literasi Digital Indonesia*. Binus.Ac.Id. <https://binus.ac.id/character-building/2023/02/rendahnya-literasi-digital-indonesia/>
- Sehat, D. A. N., & Sosial, B. (2026). *Peran Literasi Digital Dalam Membentuk Generasi*. 4(1), 422–426.
- Fridha, M., Palupi, T., Norhabiba, F., Komunikasi, I., & Surabaya, U. (2024). *Edukasi Literasi Digital pada Remaja dalam Menangkal Cyberbullying*. *Jurnal abdidas*. 2(4), 1014–1020. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.408>
- Azarah, A. L. M. U., Agusta, G. E., Astriawati, N., Santosa, P. S., & Azarah, A. L. M. U. (2025). *Edukasi Bijak Bermedsos : Membangun Literasi Digital untuk Santri Cerdas dan Beretika*. 2(2), 100–109.
- Prasepta, F., Surbakti, S., Kresna, B., Phrosakh, D., Batu, K., Karir, P., & Digital, R. J. (2025). *Edukasi Waspada Jejak Digital untuk Karir Masa Depan melalui Webinar Nasional “Ngobrol Bareng Legislator”*. *Jurnal Abdiraja*. 8(1), 18-23. Retrieved from <https://www.ejournalwiraraja.com/index.php/ADR/article/view/3760>

- Ramadhan, S., & Indriyani, V. (2023). *Media Dialogis-Interaktif dalam Pembelajaran Online : Praktikalitas dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara*. 7(2), 306–316. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/59280>
- Supriatna, N., Asy, H., & Zamroni, M. A. (2024). *Implementasi Active Learning Dalam Pembelajaran PAI Di SMK Negeri Tegahwaru Purwakarta*. 4(1), 146–162.
- Firdaus, E. A., Saragih, H., Manurung, J., Azhar, M., Hidayati, A., & Sarwoko, N. L. (2026). *Pemberdayaan Masyarakat melalui Edukasi Etika Bermedia Sosial di Desa Tajur Halang Pada SMPN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor*. 4(2), 62–68.