

## Program CERDAS DIGITAL: Penguatan Literasi, Keamanan, dan Karakter Bermedia Berbasis Nilai-Nilai Pancasila bagi Siswa SD Negeri 4 Ranomeeto

Saqjuddin<sup>1\*</sup>, Kasmawati<sup>2</sup>, Chairan Zibar L Parisu<sup>3</sup>, La Sisi<sup>4</sup>, Waode Ekadayanti<sup>5</sup>,  
La Muda<sup>6</sup>, Arna Juwairiyah<sup>7</sup>

<sup>1 2 3 4 5 6 7</sup> Universitas Sulawesi Tenggara, Indonesia

\*Corresponding author. : [saqjuddin.pasca20@gmail.com](mailto:saqjuddin.pasca20@gmail.com)

| ARTICLE INFO                                                                                                                                  | ABSTRACT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Keywords:</b><br><i>Karakter bermedia,<br/>keamanan digital,<br/>literasi digital,<br/>nilai-nilai Pancasila,<br/>siswa sekolah dasar,</i> | Pemanfaatan media digital oleh siswa sekolah dasar membuka peluang belajar sekaligus menghadirkan risiko hoaks, kebocoran data pribadi, phishing, perundungan siber, dan komunikasi tidak etis. Program CERDAS DIGITAL bertujuan menguatkan literasi digital, keamanan digital, dan karakter bermedia berbasis nilai-nilai Pancasila bagi 30 siswa kelas V SD Negeri 4 Ranomeeto, Kabupaten Konawe Selatan. Kegiatan dilaksanakan pada 8-16 April 2026 melalui pendidikan penyadaran, pelatihan interaktif, diskusi kasus, permainan edukatif, simulasi, dan pendampingan. Materi mencakup verifikasi informasi, perlindungan data pribadi, kata sandi kuat, pengenalan phishing, jejak digital, pencegahan perundungan siber, etika komunikasi, serta penerapan nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial di ruang digital. Evaluasi menggunakan pretest dan posttest, lembar observasi, serta angket respons. Rata-rata nilai meningkat dari 51,67 menjadi 83,00, atau bertambah 31,33 poin (60,65%); sebanyak 96,67% peserta mencapai skor minimal 75 pada posttest. Hasil ini menunjukkan tercapainya indikator pemahaman program, meskipun perubahan perilaku jangka panjang masih perlu dipantau. Keberlanjutan diarahkan melalui penggunaan modul, penguatan peran guru dan orang tua, serta evaluasi berkala terhadap kebiasaan bermedia siswa. |



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## 1. PENDAHULUAN

Media digital telah menjadi bagian dari lingkungan belajar dan kehidupan sosial siswa sekolah dasar. Perangkat yang terhubung ke internet memudahkan siswa memperoleh bahan belajar, berkomunikasi, berkreasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah. Namun, kemampuan mengoperasikan perangkat tidak selalu sejalan dengan kecakapan menilai informasi, memahami konsekuensi tindakan daring, dan menjaga keselamatan diri. Hadad et al. (2023) menunjukkan adanya perbedaan antara penilaian diri dan kinerja aktual literasi digital siswa sekolah dasar dan menengah. Dalam konteks Indonesia, Ananto dan Ningsih (2023) juga menegaskan bahwa persepsi terhadap kewargaan digital perlu diterjemahkan menjadi pengetahuan dan praktik yang nyata. Karena itu, pemanfaatan media digital pada usia sekolah dasar perlu disertai pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, aman, bertanggung jawab, dan beretika.

Manfaat teknologi dapat berkurang ketika siswa belum mampu mengenali risiko yang menyertai aktivitas daring. Informasi palsu dan konten yang tidak sesuai usia dapat diterima sebagai kebenaran apabila siswa tidak memeriksa sumber, tujuan, dan bukti pendukungnya. Pada saat yang sama, kebiasaan membagikan nama lengkap, alamat, foto, lokasi, atau kode akses dapat membuka peluang penyalahgunaan data pribadi. Kata sandi yang lemah, pesan phishing, jejak digital, penggunaan gawai tanpa kendali, ujaran kebencian, dan perundungan siber juga berpotensi mengganggu keamanan serta kesejahteraan siswa. Tinjauan Cowling et al. (2025) memperlihatkan bahwa keamanan digital, literasi digital, dan kesejahteraan anak saling berkaitan. Temuan Liang et al. (2026) selanjutnya menunjukkan bahwa literasi digital berhubungan dengan lebih rendahnya keterlibatan anak dalam viktimisasi maupun tindakan perundungan siber. Hal tersebut memperkuat kebutuhan intervensi edukatif sebelum perilaku berisiko menjadi kebiasaan.

Pendidikan literasi dan keamanan digital sejak sekolah dasar perlu melampaui penyampaian larangan. Siswa perlu berlatih memeriksa informasi, membuat keputusan, mengelola privasi, merespons pesan mencurigakan, serta meminta bantuan kepada orang dewasa tepercaya. Buchan et al. (2024) menempatkan kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, berkomunikasi, dan mencipta secara aman sebagai unsur penting program literasi digital untuk generasi muda. Eyal dan Te'eni-Harari (2024) juga menemukan bahwa intervensi literasi media di sekolah lebih bermakna ketika tujuan, aktivitas belajar, dan evaluasinya dirancang secara terarah. Pada aspek keamanan, Lamond et al. (2025) mengingatkan bahwa pendidikan siber di sekolah dasar sering berfokus pada kata sandi, sedangkan phishing dan bentuk ancaman lain cenderung baru

dikenalkan pada usia yang lebih tinggi. Program yang sesuai perkembangan anak karenanya perlu menghubungkan konsep keamanan dengan situasi sederhana yang mereka jumpai sehari-hari.

Karakter bermedia merupakan dimensi yang tidak terpisahkan dari kecakapan teknis. Dalam Program CERDAS DIGITAL, nilai-nilai Pancasila diterjemahkan menjadi pedoman perilaku yang operasional. Nilai Ketuhanan diwujudkan melalui kejujuran dan pengendalian diri saat mengakses atau membagikan konten. Nilai Kemanusiaan tampak dalam empati, kesantunan, dan penolakan terhadap perundungan siber. Nilai Persatuan diterapkan dengan menghargai keberagaman serta tidak menyebarkan ujaran kebencian. Nilai Kerakyatan dilatih melalui diskusi dan penyampaian pendapat secara bertanggung jawab, sedangkan Keadilan Sosial diwujudkan dengan menggunakan teknologi secara bermanfaat dan tidak merugikan orang lain. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Japar et al. (2024) bahwa kewargaan digital menuntut kesadaran atas hak, tanggung jawab, privasi, dan etika, serta temuan Awiria et al. (2026) mengenai potensi pembelajaran kontekstual dan gamifikasi dalam menguatkan karakter berorientasi Pancasila.

Identifikasi awal bersama SD Negeri 4 Ranomeeto menunjukkan bahwa siswa kelas V telah terbiasa berinteraksi dengan perangkat dan konten digital, tetapi pemahaman kritis dan aman belum merata. Kondisi tersebut tercermin pada rata-rata pretest sebesar 51,67 dengan rentang nilai 40-65; belum ada peserta yang mencapai skor 75. Masalah prioritas mitra kemudian dirumuskan pada tiga aspek: keterbatasan kemampuan menilai informasi, belum kuatnya kebiasaan menjaga data dan akun, serta perlunya panduan etika dan karakter bermedia yang dekat dengan kehidupan siswa. Kesenjangan ini tidak cukup ditangani melalui ceramah satu arah. Siswa memerlukan contoh konkret, latihan berulang, diskusi kasus, permainan, dan pendampingan. Von Gillern, Gleason, dan Hutchison (2022) mengusulkan kerangka *Analyze, Create, Then Share* untuk membantu siswa menganalisis kredibilitas pesan sebelum membuat dan membagikannya; prinsip tersebut relevan dengan kebutuhan mitra.

Sebagai solusi, Program CERDAS DIGITAL dirancang melalui kolaborasi tim Universitas Sulawesi Tenggara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa SD Negeri 4 Ranomeeto. Sekolah mendukung koordinasi, penentuan peserta, pengaturan waktu, serta pendampingan selama kegiatan, sedangkan siswa terlibat dalam kuis, simulasi, diskusi kasus, refleksi, dan evaluasi. Keterlibatan guru penting agar pembiasaan tidak berhenti ketika kegiatan selesai; Beilmann et al. (2023) menekankan bahwa komunikasi sekolah dan keluarga merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan digital anak.

Program ini secara spesifik bertujuan meningkatkan pemahaman literasi dan keamanan digital, menumbuhkan karakter bermedia berdasarkan nilai-nilai Pancasila, serta menyediakan modul CERDAS DIGITAL sebagai bahan tindak lanjut. Luaran yang ditargetkan meliputi peningkatan skor pemahaman, pembiasaan perilaku aman dan beretika, tersedianya materi program, laporan pengabdian kepada masyarakat, serta artikel jurnal.

## **2. PELAKSANAAN DAN METODE**

Program dilaksanakan di SD Negeri 4 Ranomeeto, Kabupaten Konawe Selatan, Sulawesi Tenggara, pada 8-16 April 2026. Peserta berjumlah 30 siswa kelas V. Tim pelaksana terdiri atas Saqjuddin, Kasmawati, Chairan Zibar L Parisu, La Sisi, Waode Ekadayanti, dan La Muda dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Tenggara. Pihak sekolah berperan dalam koordinasi, penyediaan ruang dan waktu, pengelolaan peserta, serta penguatan tindak lanjut bersama guru kelas. Karakteristik peserta dipertimbangkan dengan menggunakan bahasa sederhana, contoh yang dekat dengan keseharian, waktu aktivitas yang singkat, dan variasi media agar siswa tetap terlibat.

Metode kegiatan menggabungkan pendidikan penyadaran, pelatihan interaktif, simulasi, permainan edukatif, diskusi kasus, refleksi, dan pendampingan. Tahap persiapan mencakup koordinasi dengan mitra, identifikasi kebutuhan, penyusunan materi, penyiapan media, dan penyelarasan instrumen evaluasi. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pretest dan pemantik pengalaman digital siswa, dilanjutkan dengan penjelasan materi, latihan berkelompok, serta simulasi pengambilan keputusan. Pada tahap evaluasi, siswa mengerjakan posttest, mengisi angket respons, dan mengikuti refleksi. Tindak lanjut diarahkan pada penyerahan modul dan rekomendasi pembiasaan kepada guru. Pemilihan kegiatan aktif didasarkan pada kebutuhan siswa untuk mempraktikkan keputusan, bukan hanya mengingat definisi; hasil Zheng et al. (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan literasi etika digital, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Materi disusun dalam tiga kelompok. Kelompok pertama membahas literasi digital dan verifikasi informasi melalui latihan membedakan fakta, opini, judul provokatif, sumber yang jelas, serta informasi yang masih perlu diperiksa. Kelompok kedua membahas keamanan digital, meliputi data pribadi, kata sandi kuat, autentikasi akun, phishing, tautan mencurigakan, jejak digital, dan prosedur meminta bantuan. Kelompok ketiga membahas karakter bermedia, meliputi perundungan siber, kesantunan berkomunikasi, penghargaan

terhadap keberagaman, tanggung jawab saat menyampaikan pendapat, dan penggunaan teknologi yang bermanfaat. Nilai-nilai Pancasila dimasukkan ke dalam kartu kasus sehingga siswa memilih tindakan, menjelaskan alasan, dan menghubungkan pilihan tersebut dengan dampaknya terhadap diri sendiri maupun orang lain. Media yang digunakan meliputi presentasi, video singkat, lembar aktivitas, kuis, kartu kasus, poster, dan modul CERDAS DIGITAL.

**Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Program CERDAS DIGITAL**

| Tahap                      | Waktu            | Kegiatan                                                              | Materi                                                                                    | Indikator Ketercapaian                                    |
|----------------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Persiapan                  | 8 April 2026     | Koordinasi, identifikasi kebutuhan, penyiapan perangkat dan instrumen | Peta masalah mitra dan perangkat program                                                  | Kesiapan tempat, peserta, materi, dan evaluasi            |
| Pelaksanaan I              | 9-11 April 2026  | Pretest, penyadaran, diskusi dan latihan verifikasi informasi         | Literasi digital, hoaks, fakta-opini, kredibilitas sumber                                 | Siswa mengikuti pretest dan latihan pemeriksaan informasi |
| Pelaksanaan II             | 12-15 April 2026 | Simulasi, permainan edukatif, kartu kasus dan pendampingan            | Data pribadi, kata sandi, phishing, jejak digital, perundungan siber, etika dan Pancasila | Siswa mempraktikkan keputusan aman dan beretika           |
| Evaluasi dan tindak lanjut | 16 April 2026    | Posttest, angket respons, refleksi, penyerahan materi dan rekomendasi | Penguatan pesan utama dan komitmen bermedia                                               | Hasil evaluasi tercatat dan bahan tindak lanjut tersedia  |

Tabel 1 memperlihatkan alur program yang bergerak dari identifikasi masalah menuju praktik, evaluasi, dan tindak lanjut. Urutan ini menjaga agar materi keamanan dan etika tidak berdiri sebagai daftar larangan, tetapi menjadi dasar pengambilan keputusan dalam situasi yang dekat dengan pengalaman siswa. Rincian tanggal per tahap merupakan susunan kerja selama rentang pelaksanaan dan perlu dikonfirmasi kembali dengan catatan harian tim sebelum naskah diserahkan.

Evaluasi program menggunakan pasangan data pretest dan posttest dari 30 peserta dengan rentang nilai 0-100. Analisis difokuskan pada rata-rata, rentang, selisih skor, persentase peningkatan rata-rata, dan persentase peserta yang mencapai skor minimal 75. Skor 75 digunakan sebagai batas ketercapaian program, bukan sebagai klaim Kriteria Ketuntasan Minimal sekolah. Persentase peningkatan dihitung dari selisih rata-rata dibagi rata-rata pretest dan dikalikan 100%. Lembar observasi disiapkan untuk mengenali hoaks, menjaga data pribadi, memahami keamanan akun, menghindari perundungan siber, menerapkan etika komunikasi, dan menghubungkan perilaku bermedia dengan nilai-nilai

Pancasila. Angket respons berskala Likert 1-5 mencakup kemudahan materi, daya tarik, manfaat, keamanan digital, etika bermedia, dan penerapan nilai Pancasila.

Indikator keberhasilan utama ditetapkan secara programatik, yaitu rata-rata posttest minimal 75, sedikitnya 80% peserta mencapai skor 75, peningkatan rata-rata minimal 20 poin, dan tersedianya satu paket modul atau materi CERDAS DIGITAL. Rekap numerik lembar observasi dan jawaban angket tidak terdapat pada bahan sumber yang diterima, sehingga artikel ini tidak menampilkan persentase perilaku atau kepuasan yang belum dapat diverifikasi. Catatan proses digunakan secara kualitatif dan temuan kuantitatif dibatasi pada data pretest-posttest. Sesuai karakter pengabdian kepada masyarakat, evaluasi menekankan ketercapaian indikator program dan kegunaan solusi bagi mitra, bukan pengujian hubungan kausal atau penyebutan kegiatan sebagai eksperimen.



Gambar 1. Koordinasi tim pelaksana dengan pihak SD Negeri 4 Ranomeeto

*Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2026.*

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kondisi awal memperlihatkan bahwa seluruh peserta telah memiliki pengalaman menggunakan media digital, tetapi pemahamannya terhadap penggunaan yang kritis, aman, dan bertanggung jawab masih memerlukan penguatan. Nilai pretest berada pada rentang 40-65 dengan rata-rata 51,67 dan simpangan baku 7,11. Tidak ada peserta yang mencapai skor 75. Data ini menguatkan hasil identifikasi masalah mitra bahwa keterampilan operasional belum otomatis menghasilkan literasi digital yang memadai. Pola tersebut sejalan dengan Hadad et al. (2023), yang menemukan bahwa persepsi siswa atas kecakapannya dapat berbeda dari performa ketika harus menyelesaikan tugas literasi digital. Karena itu, tim tidak menggunakan kemahiran memegang perangkat sebagai indikator tunggal, melainkan menilai kemampuan memahami situasi, mengenali risiko, dan memilih tindakan.

Pelaksanaan materi diawali dengan pengalaman nyata yang umum dijumpai siswa, seperti menerima pesan berantai, diminta mengklik tautan hadiah, menggunakan nama sendiri sebagai kata sandi, atau membaca komentar yang merendahkan orang lain. Fasilitator meminta siswa menyampaikan pilihan dan alasan sebelum menjelaskan konsep. Pola ini membantu mengungkap cara berpikir awal sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk memperbaiki keputusan setelah memperoleh informasi baru. Program kemudian menggunakan kuis, kartu kasus, video, dan permainan kelompok agar konsep abstrak menjadi konkret. Pendekatan tersebut konsisten dengan kajian Eyal dan Te'eni-Harari (2024) bahwa intervensi literasi media di sekolah memerlukan aktivitas dan evaluasi yang selaras, serta hasil Jones et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pendidikan kewargaan digital sekolah dapat meningkatkan pengetahuan pada topik-topik yang secara eksplisit diajarkan.

Keterlibatan siswa terlihat terutama ketika kegiatan meminta mereka membandingkan pilihan, memeriksa ciri-ciri pesan, dan merumuskan respons. Diskusi tidak hanya diarahkan pada jawaban benar-salah, tetapi juga pada kemungkinan dampak dari setiap tindakan. Cara ini penting bagi siswa kelas V karena penalaran berkembang lebih baik melalui contoh yang dapat diamati dan pengalaman sosial yang dekat. Penggunaan permainan memberi kesempatan untuk mencoba keputusan tanpa menghadapi risiko digital yang sesungguhnya. Zheng et al. (2024) melaporkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan literasi etika digital dan keterlibatan; pengalaman program ini menunjukkan bahwa permainan paling bermanfaat ketika disertai penjelasan alasan, umpan balik langsung, dan refleksi nilai.



Gambar 2. Penyampaian materi literasi dan keamanan digital

*Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2026.*

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Peserta**

| Indikator                     | Rata-Rata Pretest | Rata-Rata Posttest | Peningkatan                      | Kategori        |
|-------------------------------|-------------------|--------------------|----------------------------------|-----------------|
| Skor pemahaman program        | 51,67             | 83,00              | 31,33 poin (60,65%)              | Tinggi          |
| Peserta dengan skor $\geq 75$ | 0,00%             | 96,67%             | 96,67 poin persentase            | Target tercapai |
| Rentang nilai peserta         | 40-65             | 70-95              | Bergeser ke rentang lebih tinggi | Membaik         |

Tabel 2 menunjukkan kenaikan rata-rata dari 51,67 menjadi 83,00. Selisih 31,33 poin setara dengan peningkatan relatif 60,65% dibandingkan rata-rata awal. Sebanyak 29 dari 30 siswa atau 96,67% mencapai skor minimal 75 pada posttest; satu peserta memperoleh skor 70. Rentang nilai posttest 70-95 dan simpangan baku 5,96 menunjukkan hasil yang lebih tinggi serta sedikit lebih terkonsentrasi daripada pretest. Semua peserta mengalami kenaikan individual antara 25 dan 35 poin. Data tersebut mendukung ketercapaian indikator pemahaman, tetapi tidak digunakan untuk menyatakan hubungan sebab-akibat karena kegiatan tidak dirancang sebagai eksperimen dan tidak memiliki kelompok pembandingan. Hasil juga belum membuktikan bahwa perilaku aman bertahan dalam jangka panjang.

Pada aspek literasi informasi, latihan mengarahkan siswa untuk berhenti sejenak sebelum membagikan pesan, mengenali judul yang memancing emosi, mencari identitas sumber, membandingkan informasi, serta meminta bantuan guru atau orang tua ketika ragu. Prosedur sederhana ini mengurangi kecenderungan menilai kebenaran hanya dari tampilan, jumlah penerusan, atau kedekatan pengirim. Kerangka Analyze, Create, Then Share dari von Gillern, Gleason, dan Hutchison (2022) menempatkan analisis sumber sebelum produksi dan distribusi pesan; prinsip yang sama diterapkan melalui urutan periksa-pikir-tanya sebelum berbagi. Penguatan tersebut juga relevan dengan temuan von Gillern, Rose, dan Hutchison (2024) bahwa pendidikan kewargaan digital perlu mencakup kemampuan, disposisi, dan praktik bertanggung jawab, bukan semata-mata pengetahuan tentang perangkat.

Pada aspek keamanan digital, siswa diperkenalkan pada perbedaan data yang boleh dan tidak boleh dibagikan, pentingnya kata sandi unik, serta ciri pesan phishing. Latihan pembuatan kata sandi tidak meminta siswa menuliskan kata sandi akun yang sebenarnya; siswa menggunakan contoh fiktif agar privasi tetap terjaga. Simulasi phishing menggunakan pesan rekaan yang memuat janji hadiah, rasa mendesak, alamat pengirim tidak jelas, dan tautan mencurigakan. Siswa dilatih untuk tidak mengklik, tidak membalas



dengan data pribadi, menyimpan bukti bila diperlukan, dan melapor kepada orang dewasa terpercaya. Penekanan pada praktik kata sandi dan pengenalan phishing menjawab kesenjangan yang dicatat Lamond et al. (2025), yaitu pembelajaran keamanan siber tingkat dasar sering terkonsentrasi pada kata sandi dan belum selalu membahas ancaman yang lebih luas.

Materi privasi dihubungkan dengan jejak digital. Siswa diajak memahami bahwa foto, komentar, dan informasi yang dikirim dapat disalin atau diteruskan di luar kendali pengirim. Kesadaran ini mendorong kehati-hatian tanpa menimbulkan ketakutan terhadap teknologi. Dalam konteks Indonesia, Iskandar et al. (2025) menunjukkan pentingnya kesadaran privasi dan kampanye sosial dalam literasi kewargaan digital. Program CERDAS DIGITAL menerjemahkannya ke dalam aturan yang mudah diingat: batasi data pribadi, periksa penerima, pikirkan dampak, dan minta bantuan. Aturan tersebut perlu diulang dalam pembelajaran kelas karena satu kali pelatihan belum cukup untuk membentuk kebiasaan.

Perundungan siber dibahas melalui posisi korban, pelaku, dan saksi. Siswa diajak membedakan bercanda yang disepakati dari tindakan yang merendahkan, mengancam, memperlakukan, atau menyebarkan materi tanpa izin. Respons yang dilatih meliputi tidak membalas dengan kekerasan, menyimpan bukti, memblokir akun bila aman, melapor kepada guru atau orang tua, dan memberi dukungan kepada korban. Tinjauan Chicote-Beato et al. (2024) menekankan bahwa program pencegahan di pendidikan dasar lebih kuat ketika melibatkan pembelajaran sosial, ruang dialog, dan dukungan keluarga. Hasil Liang et al. (2026) juga menegaskan peran literasi digital dalam mengurangi keterlibatan anak pada perundungan siber dan mendukung kesejahteraan. Dengan demikian, etika komunikasi perlu diperlakukan sebagai keterampilan perlindungan diri sekaligus kepedulian terhadap orang lain.



Gambar 3. Kegiatan simulasi penggunaan media digital yang aman dan bertanggung jawab

*Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2026.*

Integrasi nilai-nilai Pancasila membuat pembahasan etika lebih dekat dengan bahasa pendidikan karakter yang telah dikenal sekolah. Kejujuran digunakan untuk menilai apakah siswa boleh membuat atau meneruskan informasi yang tidak benar. Empati digunakan untuk mempertimbangkan perasaan orang lain sebelum berkomentar. Persatuan menjadi dasar untuk menolak ujaran kebencian dan menghargai keberagaman. Kerakyatan diterapkan ketika siswa berbeda pendapat dalam diskusi tanpa menyerang pribadi, sedangkan Keadilan Sosial diarahkan pada penggunaan teknologi yang memberi manfaat dan tidak mengambil hak orang lain. Awiria et al. (2026) menunjukkan bahwa gamifikasi dan pembelajaran kontekstual dapat menguatkan kewargaan digital serta karakter berorientasi Pancasila. Temuan Japar et al. (2024) juga menempatkan privasi, penolakan terhadap berita palsu, dan penghormatan kepada komunitas daring sebagai unsur penting etika digital.

Pencapaian program diringkaskan hanya berdasarkan data yang dapat diverifikasi. Rata-rata posttest dan persentase ketuntasan menunjukkan bahwa target pemahaman terlampaui. Modul CERDAS DIGITAL juga tersedia sebagai bahan pembelajaran dan penguatan pesan utama setelah kegiatan. Sebaliknya, capaian perilaku berdasarkan enam indikator observasi dan tingkat kepuasan peserta belum dapat dihitung karena rekap butir tidak disertakan dalam bahan sumber. Keputusan untuk tidak mengisi angka perkiraan menjaga agar laporan tidak melebihi-lebihkan keberhasilan. Buchan et al. (2024) menekankan pentingnya alat penilaian yang selaras dengan dimensi literasi digital; karena

itu, evaluasi berikutnya perlu memisahkan kemampuan informasi, keamanan, komunikasi, dan penciptaan konten agar perubahan setiap aspek dapat terlihat.

**Tabel 3. Ketercapaian Indikator Program CERDAS DIGITAL**

| Indikator Keberhasilan           | Target         | Capaian                   | Keterangan                                   |
|----------------------------------|----------------|---------------------------|----------------------------------------------|
| Rata-rata posttest               | $\geq 75$      | 83,00                     | Tercapai                                     |
| Peserta mencapai skor minimal 75 | $\geq 80\%$    | 96,67% (29 dari 30 siswa) | Tercapai                                     |
| Peningkatan rata-rata nilai      | $\geq 20$ poin | 31,33 poin                | Tercapai                                     |
| Modul/materi CERDAS DIGITAL      | 1 paket        | 1 paket materi tersedia   | Tercapai; penggunaan lanjutan perlu dipantau |

Tabel 3 memperlihatkan bahwa empat indikator yang didukung data telah tercapai. Capaian paling kuat terdapat pada ketuntasan posttest, sedangkan luaran modul menyediakan dasar untuk mempertahankan pesan program. Hasil ini sejalan dengan Jones et al. (2024), yang menemukan peningkatan pengetahuan pada materi kewargaan digital yang secara langsung diajarkan. Namun, pengetahuan yang meningkat belum dapat disamakan dengan perubahan perilaku. Cowling et al. (2025) menegaskan keterkaitan kompleks antara keselamatan, literasi, kebiasaan, dan kesejahteraan digital; pemantauan lanjutan diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar menerapkan perlindungan data, etika komunikasi, dan pengendalian diri di luar sesi program.

Respons peserta selama kuis, simulasi, dan diskusi menjadi masukan kualitatif mengenai keterbacaan materi dan relevansi contoh. Angket skala Likert telah dirancang untuk enam aspek, tetapi bahan yang tersedia belum memuat jawaban individual maupun rekapnya. Oleh sebab itu, naskah tidak menyatakan persentase kepuasan, kategori sangat baik, atau nilai rata-rata respons. Sikap transparan ini penting karena evaluasi program masyarakat harus membedakan data terukur dari kesan fasilitator. Setelah data angket dilengkapi, hasil dapat disajikan sebagai rata-rata per aspek dan persentase respons positif tanpa mengubah temuan pretest-posttest.

Luaran program mencakup modul atau materi CERDAS DIGITAL, peningkatan pemahaman peserta, pembiasaan awal melalui simulasi, laporan pengabdian kepada masyarakat, artikel jurnal, dan komitmen penggunaan media berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Faktor pendukung utama ialah dukungan sekolah, keterlibatan guru, kesesuaian contoh dengan pengalaman siswa, variasi media, dan kesempatan berlatih. Faktor penghambatnya meliputi perbedaan pengalaman digital antar-siswa, keterbatasan waktu tatap muka, kebutuhan pendampingan individual, serta belum tersedianya pemantauan perilaku setelah program. Variasi kemampuan perlu direspons dengan tugas bertingkat dan

pendampingan teman sebaya agar siswa yang lebih cepat memahami tidak mendominasi kegiatan.

Keberlanjutan program memerlukan pembagian peran antara sekolah dan keluarga. Guru dapat menggunakan kartu kasus atau kuis singkat dalam pembelajaran, memasang poster pengingat, dan membahas insiden digital secara aman tanpa mempermalukan siswa. Orang tua perlu memperoleh pesan yang konsisten mengenai perlindungan data, batas waktu penggunaan, komunikasi, serta prosedur pelaporan. Beilmann et al. (2023) menekankan pentingnya komunikasi sekolah-rumah dalam pengembangan keterampilan digital anak. Sekolah juga dapat membentuk duta CERDAS DIGITAL dari siswa yang telah mengikuti program, tetapi tugasnya harus dibatasi pada kampanye positif dan bukan pengawasan teman. Evaluasi ulang setelah satu sampai tiga bulan diperlukan untuk mengukur retensi pengetahuan dan perubahan praktik.



Gambar 4. Evaluasi dan penutupan Program CERDAS DIGITAL

*Sumber: Dokumentasi Tim PKM, 2026.*

#### **4. PENUTUP**

##### **Simpulan**

Program CERDAS DIGITAL di SD Negeri 4 Ranomeeto telah menjawab kebutuhan awal mitra melalui penguatan literasi digital, keamanan digital, dan karakter bermedia berbasis nilai-nilai Pancasila. Rata-rata nilai 30 siswa meningkat dari 51,67 pada pretest menjadi 83,00 pada posttest, dengan kenaikan 31,33 poin atau 60,65%. Sebanyak 29 siswa atau 96,67% mencapai skor minimal 75. Hasil tersebut menunjukkan tercapainya indikator pemahaman program dan didukung oleh tersedianya modul sebagai bahan tindak lanjut. Penerjemahan nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan

Sosial ke dalam kasus digital membantu menghubungkan keamanan, etika, dan tanggung jawab dengan keputusan sehari-hari siswa.

Dukungan sekolah, keterlibatan guru, penggunaan contoh kontekstual, permainan, simulasi, dan diskusi menjadi faktor pendukung. Perbedaan pengalaman digital peserta, keterbatasan waktu, belum lengkapnya rekap observasi dan angket respons, serta belum adanya pemantauan perilaku jangka panjang merupakan keterbatasan program. Karena itu, temuan tidak digunakan untuk mengklaim perubahan perilaku permanen atau hubungan kausal, melainkan sebagai bukti awal ketercapaian pemahaman dan dasar bagi pendampingan berikutnya.

### **Saran**

Sekolah disarankan mengintegrasikan literasi dan keamanan digital ke dalam pembelajaran melalui kartu kasus, kuis berkala, poster pengingat, dan refleksi perilaku bermedia. Guru dan orang tua perlu melakukan pendampingan dengan pesan yang konsisten serta menyediakan jalur pelaporan yang aman. Duta siswa CERDAS DIGITAL dapat dibentuk untuk menyebarkan kampanye positif. Evaluasi ulang setelah satu sampai tiga bulan perlu dilakukan dengan instrumen observasi dan angket yang lengkap. Program dapat diperluas ke kelas atau sekolah lain setelah materi disesuaikan dengan usia, akses perangkat, dan kebutuhan peserta.

### **Ucapan Terima Kasih**

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa kelas V SD Negeri 4 Ranomeeto atas dukungan dan partisipasi selama kegiatan. Apresiasi juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Tenggara, serta seluruh anggota tim yang berkontribusi dalam persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan penyusunan luaran Program CERDAS DIGITAL.

## **5. REFERENSI**

- Ananto, P., & Ningsih, S. K. (2023). An examination of Indonesian teachers' and students' perception and level of digital citizenship. *Heliyon*, 9(8), e18987. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e18987>
- Awiria, Jamaludin, U., Fathurrozi, A., Dalilah, E., Salsabila, S. P., & Fajari, L. E. W. (2026). Digital citizenship competency in gamification and deep learning approach: An exploration study. *European Journal of Educational Research*, 15(3), 831-842. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.15.3.831>
- Beilmann, M., Opermann, S., Kalmus, V., Vissenberg, J., & Pedaste, M. (2023). The role of school-home communication in supporting the development of children's and adolescents' digital skills, and the changes brought by COVID-19. *Journal of Media Literacy Education*, 15(1), 1-13. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2023-15-1-1>

- Buchan, M. C., Bhawra, J., & Katapally, T. R. (2024). Navigating the digital world: Development of an evidence-based digital literacy program and assessment tool for youth. *Smart Learning Environments*, 11, Article 8. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00293-x>
- Chicote-Beato, M., González-Víllora, S., Bodoque-Osma, A. R., & Olivas, R. N. (2024). Cyberbullying intervention and prevention programmes in primary education (6 to 12 years): A systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 77, Article 101938. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2024.101938>
- Cowling, M., Sim, K. N., Orlando, J., & Hamra, J. (2025). Untangling digital safety, literacy, and wellbeing in school activities for 10 to 13 year old students. *Education and Information Technologies*, 30(1), 941-958. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13183-z>
- Eyal, K., & Te'eni-Harari, T. (2024). Systematic review: Characteristics and outcomes of in-school digital media literacy interventions, 2010-2021. *Journal of Children and Media*, 18(1), 8-28. <https://doi.org/10.1080/17482798.2023.2265510>
- Hadad, S., Watted, A., & Blau, I. (2023). Cultural background in digital literacy of elementary and middle school students: Self-appraisal versus actual performance. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(5), 1591-1606. <https://doi.org/10.1111/jcal.12820>
- Iskandar, R., Maksum, A., & Marini, A. (2025). Digital citizenship literacy in Indonesia: The role of privacy awareness and social campaigns. *Social Sciences & Humanities Open*, 12, Article 101697. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101697>
- Japar, M., Casmana, A. R., Adha, M. M., & Fadhillah, D. N. (2024). Students' perspectives on civic education through digital citizenship in the virtual era. *European Journal of Educational Research*, 13(1), 89-102. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.13.1.89>
- Jones, L. M., Mitchell, K. J., & Beseler, C. L. (2024). The impact of youth digital citizenship education: Insights from a cluster randomized controlled trial outcome evaluation of the Be Internet Awesome curriculum. *Contemporary School Psychology*, 28, 509-523. <https://doi.org/10.1007/s40688-023-00465-5>
- Lamond, M., Prior, S., Renaud, K., & Wood, L. A. (2025). Teachers' perspectives and practice of cybersecurity education in primary schools. *Discover Education*, 4(1), Article 312. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00471-0>
- Liang, Q., Tao, S., Pan, Q., Lan, M., Guo, Z., Li, W., Li, Y., Tan, C. Y., & Law, N. (2026). Mitigating cyberbullying's impact on children's well-being: The roles of digital literacy and cognitive emotion regulation. *Humanities and Social Sciences Communications*, 13(1), Article 84. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-06395-2>
- von Gillern, S., Gleason, B., & Hutchison, A. (2022). Digital citizenship, media literacy, and the ACTS framework. *The Reading Teacher*, 76(2), 145-158. <https://doi.org/10.1002/trtr.2120>
- von Gillern, S., Rose, C. A., & Hutchison, A. (2024). How students can be effective citizens in the digital age: Establishing the Teachers' Perceptions on Digital Citizenship Scale. *British Journal of Educational Technology*, 55(5), 2093-2109. <https://doi.org/10.1111/bjet.13434>
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1), e23490. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>