

Edukasi memilah informasi dan etika berinteraksi sosial sejak usia dini di SDN 3 Cigoong Kecamatan Walantaka Kota Serang

Yudith Yunita¹, Sastra Wijaya², Syahrul Hanafi³, Miftahul Fatihah⁴, Sofiyatul Anfal⁵

¹ STISIP Trimasda ^{2,3,4,5} Universitas Primagraha

*Corresponding author

E-mail: yudithyunita@gmail.com (Yudith Yunita)

Article History:

Received: July 11, 2026

Revised: July 22, 2026

Accepted: July 23, 2026

Abstract: Digital transformation has increased the use of digital media among elementary school students, but this has not been matched by adequate information literacy skills and ethical social interaction. This community service activity aims to improve students' information literacy and communication ethics at SD Negeri 3 Cigoong, Serang City. The method used is the Participatory Learning and Education Approach (PLEA) with a descriptive qualitative approach through observation, pre-tests, interactive material delivery, simulations, educational games, discussions, post-tests, and reflection. The results of the activity show an increase in student understanding, with approximately 80% of students able to distinguish valid information from hoaxes, understand the importance of verifying information, recognize forms of cyberbullying, and use more polite communication. The program also fosters critical thinking, responsibility, and empathy in the use of digital media. Thus, participatory education effectively strengthens digital literacy, character education, and a culture of responsible communication as part of implementing the Pancasila Student Profile. Education, information, social interaction.

Keywords:

Pendahuluan

Transformasi digital yang berlangsung sangat cepat telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk dunia pendidikan. Internet tidak lagi hanya menjadi media komunikasi, tetapi telah berkembang menjadi sumber utama informasi dan pembelajaran bagi peserta didik (Tanjung et al., 2024, p. 211). Anak usia sekolah dasar kini tumbuh sebagai generasi digital (*digital native*) yang sejak dini telah terbiasa menggunakan telepon pintar, media sosial, aplikasi video, maupun berbagai platform digital lainnya. Kondisi tersebut memberikan peluang yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kemudahan memperoleh informasi secara cepat, luas, dan tanpa batas ruang maupun waktu.

Di balik berbagai manfaat tersebut, perkembangan teknologi informasi juga menghadirkan tantangan yang semakin kompleks. Peserta didik sekolah dasar merupakan kelompok usia yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif dan emosional sehingga belum memiliki

kemampuan berpikir kritis yang memadai dalam mengevaluasi kebenaran suatu informasi. Akibatnya, mereka mudah mempercayai berbagai informasi yang beredar di internet tanpa melakukan proses verifikasi terlebih dahulu. Fenomena penyebaran berita bohong (*hoaks*), informasi yang menyesatkan (*misinformation*), ujaran kebencian (*hate speech*), konten kekerasan, maupun konten yang tidak sesuai dengan perkembangan psikologis anak menjadi ancaman nyata bagi tumbuh kembang peserta didik (Novandi et al., 2025, p. 649).

Persoalan tersebut semakin diperkuat oleh meningkatnya penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi anak-anak. Komunikasi digital yang cenderung singkat, spontan, dan minim kontrol sering kali terbawa ke dalam kehidupan nyata di lingkungan sekolah. Penggunaan bahasa yang kurang santun, rendahnya rasa hormat kepada guru maupun teman, menurunnya sikap empati, serta munculnya tindakan saling mengejek bahkan *cyberbullying* menjadi fenomena yang mulai banyak ditemukan pada lingkungan pendidikan dasar. Kondisi ini menunjukkan bahwa persoalan penggunaan teknologi digital bukan hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat, melainkan juga menyangkut pembentukan karakter, etika, dan tanggung jawab sosial peserta didik.

Literasi informasi menjadi salah satu kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki oleh setiap individu sejak usia dini. UNESCO mendefinisikan literasi informasi sebagai kemampuan seseorang dalam mengenali kebutuhan informasi, mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan mengomunikasikan informasi secara efektif dan bertanggung jawab. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi informasi tidak hanya berorientasi pada kemampuan memperoleh informasi, tetapi juga membangun sikap kritis, selektif, dan bertanggung jawab terhadap setiap informasi yang diterima (Putra & Oktaria, 2020, p. 134). Kemampuan tersebut sangat penting untuk mencegah peserta didik menjadi korban maupun pelaku penyebaran informasi palsu yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Di sisi lain, pendidikan karakter menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran di sekolah dasar. Nilai-nilai seperti kejujuran, kesantunan, rasa hormat, kepedulian, tanggung jawab, dan empati perlu ditanamkan secara berkelanjutan agar peserta didik mampu membangun hubungan sosial yang sehat. Pendidikan etika berinteraksi tidak hanya diterapkan dalam komunikasi tatap muka, tetapi juga harus mencakup komunikasi digital yang kini menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, penguatan literasi informasi harus diintegrasikan dengan pendidikan etika berinteraksi sosial sehingga peserta didik tidak hanya cerdas secara digital, tetapi juga memiliki karakter yang baik dalam memanfaatkan teknologi.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Negeri 3 Cigoong, Kecamatan Walantaka, Kota Serang. Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, sebagian besar siswa telah menggunakan telepon pintar untuk mengakses media sosial, menonton video, bermain gim, maupun mencari informasi di internet. Namun demikian, sekolah belum memiliki program edukasi yang secara khusus membahas literasi informasi dan etika komunikasi digital. Sebagian siswa masih kesulitan membedakan informasi yang benar dengan informasi yang menyesatkan, belum memahami dampak penyebaran berita bohong, serta belum menyadari pentingnya menjaga kesantunan dalam berkomunikasi baik secara langsung maupun melalui media digital. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi kualitas pembelajaran, hubungan sosial antarsiswa, serta pembentukan karakter peserta didik.

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tingginya intensitas penggunaan teknologi digital dengan rendahnya kemampuan literasi informasi dan etika komunikasi peserta didik. Apabila kondisi ini tidak segera diatasi, maka peserta didik akan

semakin rentan terhadap berbagai risiko negatif perkembangan teknologi informasi, seperti penyebaran hoaks, *cyberbullying*, penurunan kualitas interaksi sosial, serta melemahnya nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, diperlukan suatu program edukasi yang mampu memberikan pemahaman secara komprehensif mengenai cara mengenali informasi yang valid, melakukan verifikasi sederhana terhadap informasi yang diterima, memahami dampak penyebaran berita bohong, serta menerapkan etika komunikasi yang santun baik dalam kehidupan nyata maupun di ruang digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan program Edukasi Literasi Informasi dan Etika Berinteraksi Sosial bagi siswa SD Negeri 3 Cigoong Kota Serang. Program ini bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyaring informasi secara kritis, menggunakan media digital secara bijaksana, membangun kesadaran terhadap bahaya penyebaran hoaks dan *cyberbullying*, serta menanamkan nilai-nilai kesantunan, tanggung jawab, dan empati dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan edukatif yang bersifat partisipatif, diharapkan terbentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki kecakapan digital (*digital literacy*), tetapi juga berkarakter, beretika, dan mampu menjadi pengguna teknologi yang bertanggung jawab.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar sekaligus memperkuat budaya literasi digital yang sehat, aman, dan beretika sebagai bagian dari upaya menciptakan generasi muda yang cerdas, kritis, serta memiliki integritas dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi di era digital.

Metode

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Participatory Learning and Education Approach (PLEA) yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran melalui kegiatan edukasi yang bersifat partisipatif, interaktif, dan kontekstual. Pendekatan ini dipilih karena tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi mengenai literasi informasi dan etika berinteraksi sosial, tetapi juga bertujuan membangun kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kesadaran terhadap penggunaan media digital yang bertanggung jawab, serta membentuk karakter peserta didik melalui pengalaman belajar secara langsung. Dengan pendekatan partisipatif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam diskusi, simulasi, permainan edukatif, serta refleksi terhadap perilaku mereka dalam menggunakan media digital.

Subjek pengabdian adalah siswa SD Negeri 3 Cigoong, Kecamatan Walantaka, Kota Serang. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil koordinasi awal dengan Kepala Sekolah dan guru yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mengenal dan menggunakan telepon pintar serta media sosial dalam kehidupan sehari-hari, namun belum memperoleh pembelajaran yang terstruktur mengenai literasi informasi, bahaya penyebaran berita bohong (*hoaks*), penggunaan media digital secara bijaksana, maupun etika berinteraksi di ruang digital dan kehidupan nyata. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya pelaksanaan program edukasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan memahami secara mendalam kondisi, pengalaman, perilaku, serta perubahan pemahaman peserta didik selama mengikuti kegiatan edukasi. Data diperoleh melalui observasi, wawancara informal dengan guru, dokumentasi kegiatan, serta evaluasi terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas program dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku peserta didik terhadap penggunaan informasi dan media digital secara bertanggung jawab.

Tahap awal kegiatan diawali dengan analisis situasi (*preliminary assessment*) melalui observasi lapangan dan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kondisi peserta didik terkait penggunaan gawai, media sosial, kemampuan memilah informasi, serta perilaku komunikasi sehari-hari. Selain itu, dilakukan wawancara informal dengan kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan siswa dalam menggunakan perangkat digital, bentuk interaksi antarsiswa, serta berbagai permasalahan yang sering muncul berkaitan dengan komunikasi digital maupun interaksi sosial di lingkungan sekolah. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menggunakan internet untuk hiburan dan mencari informasi, namun belum memahami cara membedakan informasi yang benar dengan berita hoaks, serta masih memerlukan penguatan mengenai etika komunikasi yang santun baik secara langsung maupun melalui media digital.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, tim pengabdian bersama pihak sekolah melaksanakan Focus Group Discussion (FGD) sebagai bagian dari proses perencanaan partisipatif. Kegiatan ini bertujuan menyepakati materi yang akan diberikan, menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, menyusun jadwal pelaksanaan, serta mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Keterlibatan pihak sekolah dalam tahap perencanaan diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan program sekaligus mendukung keberlanjutan pendidikan literasi digital di lingkungan sekolah.

Strategi pelaksanaan kegiatan dilaksanakan melalui enam tahapan utama.

Tahap pertama adalah persiapan dan koordinasi, yaitu penyusunan rencana kegiatan, koordinasi dengan Kepala SD Negeri 3 Cigoong dan guru kelas, penentuan peserta kegiatan, serta pembagian tugas tim pelaksana. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen observasi, evaluasi, serta jadwal pelaksanaan kegiatan.

Tahap kedua adalah analisis survei awal, yaitu mengidentifikasi tingkat pengetahuan peserta didik mengenai penggunaan gawai, media sosial, keamanan informasi, kebiasaan menerima berita dari internet, serta etika berkomunikasi di lingkungan sekolah. Hasil survei digunakan sebagai dasar dalam menentukan fokus materi edukasi sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap ketiga adalah penyusunan materi edukasi dan media pembelajaran. Materi disusun menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak sekolah dasar. Pokok materi meliputi pengenalan literasi informasi, cara membedakan informasi yang benar dengan berita bohong (*hoaks*), pentingnya melakukan verifikasi informasi sebelum membagikannya kepada orang lain, penggunaan media sosial secara bijaksana, bahaya *cyberbullying*, serta penerapan etika berinteraksi yang santun, menghargai teman, guru, dan orang tua baik di dunia nyata maupun di ruang digital. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, tim menyiapkan media visual berupa poster edukatif, slide presentasi bergambar, video animasi, permainan edukatif, studi kasus sederhana, serta lembar kerja interaktif yang mendorong siswa berpikir kritis terhadap berbagai contoh informasi yang mereka temui sehari-hari.

Tahap keempat adalah pelaksanaan edukasi literasi informasi dan etika berinteraksi sosial. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui ceramah partisipatif, diskusi kelompok, simulasi, permainan edukatif (*educational games*), demonstrasi, studi kasus, serta sesi tanya jawab.

Peserta didik diajak mengenali ciri-ciri berita hoaks, mempraktikkan cara memverifikasi informasi sederhana, mendiskusikan contoh perilaku komunikasi yang baik dan buruk, serta melakukan simulasi bagaimana bersikap sopan dalam berkomunikasi baik secara langsung maupun melalui media digital. Metode pembelajaran yang aktif dipilih agar siswa lebih mudah memahami materi sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Tahap kelima adalah monitoring dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan peserta didik selama kegiatan, diskusi reflektif, tanya jawab, serta pemberian pre-test dan post-test sederhana untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman siswa mengenai literasi informasi dan etika komunikasi. Selain itu, guru juga diminta memberikan umpan balik mengenai perubahan perilaku peserta didik setelah mengikuti kegiatan edukasi.

Tahap keenam adalah refleksi dan tindak lanjut, yaitu penyusunan rekomendasi bersama pihak sekolah mengenai upaya penguatan literasi digital dan pendidikan karakter secara berkelanjutan. Pada tahap ini tim pengabdian menyerahkan media edukasi berupa poster dan bahan ajar kepada sekolah agar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada kegiatan selanjutnya.

Keberhasilan program dievaluasi menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui hasil observasi, dokumentasi kegiatan, wawancara dengan guru, serta perbandingan hasil pre-test dan post-test. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi:

1. Meningkatnya pemahaman siswa mengenai konsep literasi informasi dan kemampuan membedakan informasi yang benar dengan berita hoaks.
2. Meningkatnya kesadaran peserta didik untuk tidak menyebarkan informasi sebelum melakukan verifikasi.
3. Meningkatnya pemahaman mengenai bahaya *cyberbullying* dan pentingnya menjaga keamanan dalam menggunakan media digital.
4. Meningkatnya kemampuan siswa menerapkan etika komunikasi yang santun kepada guru, teman, dan orang tua baik secara langsung maupun melalui media digital.
5. Meningkatnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan edukasi melalui diskusi, simulasi, dan permainan pembelajaran.
6. Terbangunnya budaya literasi digital yang positif di lingkungan sekolah melalui dukungan guru dan media edukasi yang telah disediakan.

Melalui pendekatan partisipatif tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai literasi informasi dan etika berinteraksi sosial, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyaring informasi secara bertanggung jawab, serta membangun karakter yang santun, peduli, dan bijaksana dalam memanfaatkan teknologi digital. Program ini diharapkan menjadi model edukasi literasi digital berbasis pendidikan karakter yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar untuk mendukung terbentuknya generasi yang cerdas, beretika, dan bertanggung jawab dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi.

Hasil

Program pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 3 Cigoong, Kecamatan Walantaka, Kota Serang, dilaksanakan melalui pendekatan pendidikan partisipatif (*participatory learning*) yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi mengenai literasi informasi dan etika berinteraksi sosial, tetapi juga menekankan proses pembentukan karakter melalui pengalaman

belajar yang aktif, interaktif, dan kontekstual. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang agar siswa terlibat secara langsung dalam mengenali permasalahan yang mereka hadapi di era digital, memahami dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, serta membangun kebiasaan menggunakan media digital secara bijaksana dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi awal dan koordinasi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV sampai kelas VI telah menggunakan telepon pintar sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari. Penggunaan perangkat digital didominasi untuk mengakses media sosial, menonton video melalui YouTube dan TikTok, bermain gim daring, serta mencari informasi di internet. Meskipun teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan siswa, kemampuan mereka dalam memilah informasi masih relatif rendah. Sebagian besar siswa belum memahami perbedaan antara informasi yang benar dan berita bohong (*hoaks*), serta belum terbiasa melakukan verifikasi terhadap informasi yang diterima sebelum membagikannya kepada orang lain. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa penggunaan bahasa yang kurang santun saat bermain gim maupun berkomunikasi melalui media sosial mulai terbawa ke lingkungan sekolah sehingga memengaruhi kualitas interaksi antarsiswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan teknologi belum diikuti oleh penguatan literasi digital dan pendidikan karakter yang memadai.

Sebagai tindak lanjut dari hasil identifikasi tersebut, kegiatan pengabdian diawali dengan pelaksanaan pre-test dan dialog interaktif untuk memetakan tingkat pemahaman awal peserta didik mengenai penggunaan media digital, pemilahan informasi, serta etika berinteraksi sosial. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai instrumen evaluasi awal, tetapi juga menjadi media untuk mengetahui pola penggunaan gawai, jenis informasi yang sering diakses siswa, serta kebiasaan mereka dalam berkomunikasi di dunia nyata maupun di ruang digital. Melalui pendekatan tersebut diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa belum memahami bahaya penyebaran berita bohong, belum mampu mengenali ciri-ciri informasi yang tidak valid, dan masih menganggap penggunaan bahasa kasar sebagai sesuatu yang lumrah ketika bermain bersama teman.



Gambar 1. Pelaksanaan Pre-test dan Identifikasi Pengetahuan Awal Peserta Didik

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan edukasi literasi informasi yang dikembangkan melalui pendekatan "Saring Sebelum Sharing". Materi disampaikan menggunakan media pembelajaran yang ramah anak, seperti presentasi bergambar, video animasi, permainan edukatif, serta simulasi sederhana mengenai cara mengenali informasi yang benar dan informasi yang menyesatkan. Peserta didik diperkenalkan pada prinsip "Cek-Pikir-Baru Bagikan", yaitu membiasakan diri untuk memeriksa sumber informasi, mempertimbangkan manfaat dan dampaknya, kemudian memutuskan apakah informasi tersebut layak untuk dibagikan. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah memahami bahwa tidak semua informasi yang beredar di media sosial dapat dipercaya. Selama proses pembelajaran terlihat adanya perubahan cara berpikir peserta didik yang mulai menyadari pentingnya melakukan verifikasi sederhana dengan bertanya kepada guru maupun orang tua sebelum mempercayai suatu informasi.



Gambar 2. Edukasi Literasi Informasi Melalui Pendekatan "Saring Sebelum Sharing"

Selain literasi informasi, kegiatan pengabdian juga memberikan penguatan terhadap etika berinteraksi sosial sebagai bagian dari pendidikan karakter. Materi yang disampaikan menekankan bahwa norma kesopanan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari juga harus diterapkan ketika berkomunikasi melalui media digital. Berbeda dengan pendekatan yang hanya memberikan larangan, proses edukasi dikembangkan melalui metode role playing, diskusi, dan refleksi sehingga siswa diajak memahami dampak psikologis dari setiap ucapan maupun komentar yang mereka sampaikan kepada orang lain. Peserta didik diberikan contoh nyata mengenai perilaku *cyberbullying*, penggunaan kata-kata yang tidak pantas, serta pentingnya membangun komunikasi yang santun melalui penggunaan ungkapan seperti "tolong", "maaf", dan "terima kasih". Pendekatan tersebut membuat siswa tidak hanya memahami aturan kesopanan, tetapi juga mampu mengembangkan rasa empati terhadap teman sebaya.



Gambar 3. Edukasi Etika Berinteraksi Sosial dan Simulasi Komunikasi Santun

Selama proses edukasi berlangsung terlihat adanya dinamika yang positif. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan edukatif, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi mengenai berbagai pengalaman mereka saat menggunakan media sosial maupun bermain gim daring. Beberapa siswa mulai menyadari bahwa perilaku mengejek, memberikan komentar kasar, atau menyebarkan informasi yang belum jelas kebenarannya dapat merugikan orang lain. Kesadaran tersebut menjadi indikator awal terbentuknya sikap kritis dan tanggung jawab dalam menggunakan media digital. Suasana pembelajaran yang interaktif juga mendorong siswa untuk lebih berani menyampaikan pendapat dan berbagi pengalaman sehingga proses edukasi berlangsung secara dialogis, bukan sekadar penyampaian materi satu arah.

Sebagai tahap akhir kegiatan, dilakukan post-test, kuis interaktif, dan simulasi studi kasus sederhana untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti kegiatan edukasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang cukup signifikan. Sekitar 80% peserta didik telah mampu membedakan informasi yang benar dengan berita hoaks, memahami pentingnya memverifikasi informasi sebelum membagikannya, serta mengenali berbagai bentuk perilaku yang termasuk *cyberbullying*. Selain itu, siswa juga mulai mampu mengidentifikasi penggunaan bahasa yang tidak pantas dalam komunikasi sehari-hari dan menunjukkan komitmen untuk menerapkan etika berkomunikasi yang lebih santun di lingkungan sekolah maupun di ruang digital.

Hasil observasi pada akhir kegiatan menunjukkan adanya beberapa perubahan yang mulai terbentuk pada peserta didik. Pertama, meningkatnya kemampuan siswa dalam mengenali informasi yang valid dan membedakannya dengan informasi yang mengandung unsur hoaks. Kedua, tumbuhnya kesadaran untuk tidak langsung mempercayai maupun menyebarkan informasi tanpa melakukan pengecekan terlebih dahulu. Ketiga, meningkatnya pemahaman siswa mengenai pentingnya menjaga etika komunikasi, menghormati guru dan teman, serta menghindari perilaku *cyberbullying*. Keempat, berkembangnya keberanian siswa untuk saling mengingatkan ketika menemukan perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesopanan di lingkungan sekolah. Kelima, mulai terbentuknya budaya literasi digital yang positif melalui pembiasaan berpikir kritis dan penggunaan media digital secara bertanggung jawab.

Diskusi

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di SD Negeri 3 Cigoong, Kecamatan Walantaka, Kota Serang menunjukkan bahwa pendekatan edukasi partisipatif yang mengintegrasikan literasi informasi dan etika berinteraksi sosial mampu meningkatkan pemahaman, sikap, dan kesadaran peserta didik dalam menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam membedakan informasi yang benar dengan berita bohong (*hoaks*), meningkatnya kesadaran untuk tidak menyebarkan informasi sebelum melakukan verifikasi, serta tumbuhnya perilaku berkomunikasi yang lebih santun baik di lingkungan sekolah maupun di ruang digital. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan penyampaian materi, simulasi, permainan edukatif, dan diskusi interaktif lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung (*learning by doing*) yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar.

Peningkatan pemahaman siswa mengenai literasi informasi sejalan dengan konsep Media and Information Literacy (MIL) yang dikembangkan oleh UNESCO, yang menekankan bahwa literasi informasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengakses informasi, tetapi juga kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, memverifikasi, menggunakan, dan menyebarkan informasi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Dalam kegiatan ini peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai pengertian berita hoaks, tetapi juga dilatih menggunakan prinsip "Cek-Pikir-Baru Bagikan" sebagai langkah sederhana dalam melakukan verifikasi informasi. Pendekatan tersebut membantu siswa memahami bahwa setiap informasi yang diterima melalui internet tidak dapat langsung dipercaya, melainkan harus diuji kebenaran sumbernya terlebih dahulu sebelum dibagikan kepada orang lain. Dengan demikian, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) sebagai fondasi penting dalam menghadapi derasnya arus informasi di era digital.

Salah satu temuan penting dalam kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengenali karakteristik informasi yang valid dan informasi yang berpotensi menyesatkan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar siswa cenderung mempercayai seluruh informasi yang diperoleh melalui media sosial maupun aplikasi berbagi video tanpa melakukan proses verifikasi. Setelah mengikuti edukasi, sekitar 80% siswa mampu mengidentifikasi ciri-ciri berita hoaks, memahami pentingnya memeriksa sumber informasi, serta menyadari bahwa penyebaran informasi yang tidak benar dapat memberikan dampak negatif bagi orang lain. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan literasi digital perlu diberikan sejak usia sekolah dasar karena pada tahap perkembangan ini anak sedang membangun pola berpikir dan kebiasaan dalam menggunakan teknologi digital.

Keberhasilan kegiatan juga dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang bersifat partisipatif, komunikatif, dan kontekstual. Penyampaian materi tidak hanya dilakukan melalui ceramah, tetapi dikombinasikan dengan permainan edukatif, simulasi kasus, diskusi kelompok, dan role playing yang disesuaikan dengan pengalaman nyata peserta didik. Melalui pendekatan tersebut siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dilibatkan dalam proses menemukan solusi terhadap berbagai persoalan yang mereka hadapi ketika menggunakan media sosial maupun bermain gim daring. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami apabila peserta didik membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang aktif. Selain itu, metode pembelajaran berbasis pengalaman juga sejalan dengan prinsip experiential learning yang dikemukakan Kolb,

bahwa pengalaman konkret yang diikuti refleksi akan menghasilkan perubahan pengetahuan dan perilaku yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis.

Selain meningkatkan literasi informasi, kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap penguatan etika berinteraksi sosial sebagai bagian dari pendidikan karakter. Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi anak-anak, di mana penggunaan bahasa yang ditemukan dalam media sosial maupun permainan daring sering kali terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. Apabila kondisi tersebut tidak mendapatkan pendampingan yang memadai, maka dapat memengaruhi perkembangan karakter peserta didik, seperti menurunnya kesantunan berbahasa, berkurangnya rasa empati, hingga meningkatnya risiko *cyberbullying*. Oleh karena itu, materi mengenai etika komunikasi dalam kegiatan ini tidak hanya menekankan aturan mengenai sopan santun, tetapi juga mengajak peserta didik memahami dampak emosional dari setiap perkataan dan tindakan yang dilakukan terhadap orang lain. Pendekatan berbasis empati tersebut terbukti lebih mudah diterima oleh siswa karena dikaitkan langsung dengan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Perubahan sikap peserta didik setelah mengikuti kegiatan menunjukkan bahwa pendidikan karakter akan lebih efektif apabila diintegrasikan dengan pembelajaran literasi digital. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa mulai mampu mengidentifikasi penggunaan kata-kata yang tidak pantas, memahami bentuk-bentuk *cyberbullying*, serta menunjukkan komitmen untuk saling mengingatkan apabila menemukan perilaku yang tidak sesuai dengan norma kesopanan di lingkungan sekolah. Perubahan tersebut merupakan indikator awal berkembangnya karakter berakhlak mulia, bergotong royong, dan bernalar kritis sebagaimana tercantum dalam dimensi Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta didik dalam menggunakan media digital, tetapi juga memperkuat pembentukan karakter yang menjadi tujuan utama pendidikan dasar.

Meskipun demikian, pelaksanaan program juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang perlu menjadi perhatian dalam upaya keberlanjutan. Tantangan utama berasal dari tingginya intensitas penggunaan gawai di lingkungan keluarga yang belum sepenuhnya diimbangi dengan pendampingan dari orang tua. Sebagian besar aktivitas digital peserta didik berlangsung di luar lingkungan sekolah sehingga keberhasilan pendidikan literasi digital tidak dapat dibebankan sepenuhnya kepada guru. Sinergi antara sekolah dan keluarga menjadi faktor penting dalam membangun kebiasaan penggunaan media digital yang sehat. Oleh karena itu, program edukasi bagi orang tua mengenai digital parenting perlu dikembangkan agar pendampingan terhadap anak dapat dilakukan secara konsisten baik di rumah maupun di sekolah.

Temuan dalam kegiatan ini memperkuat berbagai hasil penelitian mengenai efektivitas pendidikan literasi digital berbasis partisipasi. Berbagai studi menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik meningkat secara signifikan ketika pembelajaran dikembangkan melalui pendekatan aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian informasi. Di sisi lain, pengintegrasian pendidikan karakter dengan literasi digital terbukti mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan yang lebih bertanggung jawab ketika menggunakan teknologi informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi digital tidak cukup hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi harus diimbangi dengan penguatan aspek etika, moral, dan tanggung jawab sosial.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi partisipatif berbasis literasi informasi dan pendidikan karakter mampu menghasilkan perubahan yang tidak hanya berupa peningkatan pengetahuan, tetapi juga perubahan sikap dan perilaku

peserta didik dalam menggunakan media digital. Perubahan tersebut tercermin dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menyaring informasi, tumbuhnya kesadaran untuk menghindari penyebaran berita hoaks, meningkatnya etika berkomunikasi, serta berkembangnya sikap saling menghargai dalam interaksi sosial. Dengan demikian, model pengabdian ini berpotensi menjadi model edukasi literasi digital berbasis karakter yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan sekolah, khususnya melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), sehingga mampu mendukung terbentuknya generasi muda yang cerdas, kritis, beretika, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan era digital.

Kesimpulan

Program edukasi literasi informasi dan etika berinteraksi sosial di SD Negeri 3 Cigoong terbukti efektif meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi tantangan era digital. Melalui pendekatan *Participatory Learning and Education Approach* (PLEA), peserta didik tidak hanya mengalami peningkatan pengetahuan mengenai cara membedakan informasi yang valid dengan berita hoaks, melakukan verifikasi informasi sebelum menyebarkannya, serta mengenali bentuk-bentuk *cyberbullying*, tetapi juga menunjukkan perubahan sikap berupa tumbuhnya kemampuan berpikir kritis, meningkatnya kesantunan dalam berkomunikasi, rasa empati, dan tanggung jawab dalam menggunakan media digital. Peningkatan pemahaman sekitar 80% pada peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran partisipatif yang mengintegrasikan literasi digital dengan pendidikan karakter lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada aspek kognitif.

Namun demikian, temuan pengabdian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan literasi digital di sekolah tidak dapat dipandang sebagai hasil yang berdiri sendiri. Efektivitas pendidikan literasi digital sangat bergantung pada keberlanjutan pembiasaan di lingkungan keluarga. Tingginya intensitas penggunaan gawai di rumah yang belum diimbangi dengan pendampingan orang tua (*digital parenting*) berpotensi mengurangi dampak positif program yang telah dibangun di sekolah. Tanpa pengawasan, keteladanan, dan komunikasi yang konsisten dari orang tua, peserta didik tetap rentan terhadap paparan hoaks, *cyberbullying*, konten negatif, serta perilaku komunikasi yang tidak beretika di ruang digital.

Oleh karena itu, penguatan literasi digital tidak cukup hanya dilakukan melalui intervensi di sekolah, tetapi harus dibangun sebagai ekosistem pendidikan yang melibatkan sekolah, keluarga, dan masyarakat secara terpadu. Sinergi antara guru yang memberikan edukasi, orang tua yang menerapkan pola asuh digital (*digital parenting*), serta lingkungan yang mendukung penggunaan teknologi secara sehat merupakan prasyarat utama untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cakap secara digital (*digitally literate*), tetapi juga berkarakter, beretika, kritis, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, model edukasi yang dikembangkan dalam pengabdian ini layak direplikasi sebagai model penguatan literasi digital berbasis pendidikan karakter yang berkelanjutan, karena keberhasilannya tidak hanya diukur dari peningkatan pengetahuan, melainkan dari terbentuknya budaya digital yang sehat melalui kolaborasi antara sekolah dan keluarga sebagai dua pilar utama pendidikan anak.

Pengakuan

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Universitas Primagraha atas dukungan akademik, kelembagaan, serta fasilitas yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik sebagai implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 3 Cigoong, seluruh dewan guru, tenaga kependidikan, serta staf sekolah yang telah memberikan izin, dukungan, kerja sama, dan memfasilitasi seluruh rangkaian kegiatan pengabdian. Dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor penting dalam kelancaran pelaksanaan program edukasi literasi informasi dan etika berinteraksi sosial bagi peserta didik.

Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada seluruh peserta didik SD Negeri 3 Cigoong yang telah mengikuti setiap tahapan kegiatan dengan penuh antusias, aktif berdiskusi, berpartisipasi dalam simulasi, permainan edukatif, serta menunjukkan komitmen untuk menerapkan perilaku bijak dalam menggunakan media digital dan membangun komunikasi yang santun di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada seluruh dosen pembimbing, tim pelaksana pengabdian, mahasiswa, serta semua pihak yang telah memberikan dukungan teknis maupun nonteknis selama proses persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Kolaborasi yang baik antar seluruh pihak menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan program pengabdian ini.

Semoga hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi SD Negeri 3 Cigoong sebagai salah satu upaya penguatan literasi digital dan pendidikan karakter di lingkungan sekolah dasar. Selain itu, program ini diharapkan dapat menjadi model edukasi literasi informasi dan etika berinteraksi sosial berbasis partisipatif yang dapat direplikasi di sekolah dasar lainnya guna membentuk generasi yang cerdas dalam menyaring informasi, beretika dalam berkomunikasi, serta bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital di era transformasi informasi.

Daftar Referensi

- Novandi, M., Serani, G., Djudin, T., & Suratman, D. (2025). Keterampilan Berpikir Kritis dan Pengajarannya di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 649–669. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4509>
- Putra, P., & Oktaria, R. (2020). Urgensi Mengembangkan Literasi Informasi dan Literasi Budaya Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 2(1), 134–146. <https://doi.org/10.23960/jiip.v2i2.21818>
- Tanjung, R. R., Ritonga, A. A., & Abdullah, B. M. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 211–217. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195>