



JPMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat
 Homepage: <https://jurnal.alungcipta.com/index.php/jpmas/index>
 Vol. 04 No. 2, 2987-4238, 35-43
 Doi:



Penguatan Literasi Digital dan Etika Bermedia Sosial bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Model Project-Based Learning (PjBL)

Titin Sunaryati¹
 PGSD, Universitas Pelita Bangsa
 Email : titin.sunaryati@pelitabangsa.ac.id

ARTICLE INFORMATION	ABSTRACT
Article history: Received: 19 Juli 2026 Revised: 24 Juli 2026 Accepted: 29 Juli 2026 Keywords: Literasi digital Etika bermedia sosial Project-based learning Pengabdian kepada Masyarakat Sekolah dasar	Penggunaan media digital yang semakin intensif di kalangan siswa sekolah dasar tidak selalu diiringi dengan kemampuan literasi digital dan pemahaman etika bermedia sosial yang memadai. Kondisi ini berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti penyebaran hoaks, cyberbullying, dan penggunaan media sosial yang tidak bertanggung jawab. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital dan etika bermedia sosial siswa sekolah dasar melalui penerapan model Project-Based Learning (PjBL). Kegiatan dilaksanakan di SDN Cijengkol 02 Kabupaten Bekasi dengan melibatkan siswa sebagai sasaran utama, serta guru dan orang tua sebagai pendukung keberlanjutan program. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan literasi digital dan etika bermedia sosial, penerapan PjBL melalui proyek kreatif siswa, pendampingan, serta evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam memilah informasi digital, mengenali hoaks, serta menggunakan media sosial secara lebih bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, penerapan PjBL mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis. Kegiatan ini juga menghasilkan luaran berupa kode etik digital kelas serta karya digital siswa yang bersifat edukatif. Dengan demikian, penguatan literasi digital dan etika bermedia sosial melalui model Project-Based Learning efektif diterapkan sebagai upaya pembentukan karakter digital siswa sekolah dasar dan berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat memberikan tantangan baru dalam dunia pendidikan, terutama di sekolah dasar. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan digital yang kompleks, di mana penggunaan media sosial, internet, dan aplikasi digital menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Karima & Mustofa, 2022; Safitri et al., 2020). Tingginya intensitas penggunaan media digital tidak selalu diiringi dengan literasi digital yang baik, sehingga siswa rentan terhadap penyalahgunaan teknologi (Fatimah et al., 2021; Setyawan et al., 2022).

Literasi digital tidak hanya sekadar keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengelola, dan menggunakan informasi secara bijak (Karima & Mustofa, 2022; Setyawan et al., 2022). Lebih jauh, literasi digital juga berkaitan erat dengan pembentukan karakter siswa agar memiliki sikap kritis, kreatif, dan bertanggung jawab (Fatimah et al., 2021; Febriani et al., 2025). Tanpa bekal literasi digital yang kuat, siswa sekolah dasar sangat rentan terhadap dampak negatif media sosial, seperti cyberbullying, hoaks, dan perilaku menyimpang lainnya (Dayana et al., 2021; Karima & Mustofa, 2022).

Selain itu, aspek etika bermedia sosial merupakan bagian penting dari literasi digital. Etika digital menuntut siswa untuk memahami norma, aturan, serta dampak dari setiap aktivitas di dunia maya (Febriani et al., 2025; Safitri et al., 2020). Penelitian menunjukkan bahwa rendahnya kesadaran etika bermedia sosial menyebabkan meningkatnya kasus ujaran kebencian, penipuan daring, dan perundungan siber di kalangan pelajar (Fatimah et al., 2021; Setyawan et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan dasar memiliki tanggung jawab besar dalam menanamkan literasi digital yang terintegrasi dengan nilai etika (Febriani et al., 2025; Karima & Mustofa, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan PjBL di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar, kreativitas, serta keterampilan kolaboratif siswa (Martati, 2022; Nurhadiyati et al., 2020). Selain itu, PjBL juga dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai karakter dan etika digital karena siswa dilatih untuk bertanggung jawab atas hasil proyek yang mereka kerjakan (Dayana et al., 2021; Irfana et al., 2022). Dengan demikian, model PjBL memiliki relevansi yang kuat untuk digunakan dalam penguatan literasi digital dan etika bermedia sosial siswa sekolah dasar (Aulia et al., 2023; Karima & Mustofa, 2022).

Berdasarkan paparan tersebut, dapat ditegaskan bahwa rendahnya literasi digital dan lemahnya pemahaman etika bermedia sosial pada siswa sekolah dasar merupakan permasalahan mendesak yang perlu segera diatasi (Fatimah et al., 2021; Febriani et al., 2025; Safitri et al., 2020). Penguatan literasi digital yang terintegrasi dengan etika bermedia sosial melalui model Project-Based Learning diharapkan dapat memberikan solusi strategis dalam membentuk generasi muda yang cerdas, kritis, dan ber karakter di era digital (Irfana et al., 2022; Martati, 2022; Nurhadiyati et al., 2020).

Pelaksanaan kegiatan "*Penguatan Literasi Digital dan Etika Bermedia Sosial bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Model Project-Based Learning (PjBL)*" memiliki sejumlah tujuan yang saling terkait dan berkesinambungan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman literasi digital siswa sekolah dasar, khususnya dalam kemampuan memilah informasi serta menggunakan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, kegiatan ini dirancang untuk menanamkan etika bermedia sosial sejak dini sebagai upaya pencegahan terhadap berbagai perilaku negatif, seperti cyberbullying, ujaran kebencian, maupun penyebaran hoaks. Melalui penerapan model *Project-Based Learning (PjBL)*, kegiatan ini diharapkan mampu menghadirkan strategi pembelajaran yang kontekstual, sehingga keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi siswa dapat berkembang secara optimal. Dampak nyata dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga sekolah dan masyarakat melalui penguatan pendidikan karakter digital pada generasi muda.

Kegiatan ini juga memiliki keterkaitan erat dengan kebijakan *Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)*. Melalui aktivitas pengabdian kepada masyarakat berbasis riset, mahasiswa dilibatkan secara aktif dalam pelaksanaan program, sehingga mereka berkesempatan terjun langsung ke sekolah dasar untuk mendapatkan pengalaman belajar di luar kampus (*experiential learning*). Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya memperluas wawasan akademiknya, tetapi juga berkontribusi secara nyata dalam penyelesaian permasalahan sosial dan pendidikan yang relevan dengan tantangan era digital.



Selanjutnya, program ini mendukung pencapaian *Indikator Kinerja Utama (IKU)* perguruan tinggi. Pertama, melalui IKU 2, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung di luar kampus melalui keterlibatan dalam program penguatan literasi digital di sekolah mitra. Kedua, dalam IKU 3, dosen pendamping turut berperan aktif dalam kegiatan di luar kampus melalui pembinaan literasi digital pada siswa dan guru. Ketiga, mendukung IKU 5, hasil kerja dosen dalam bentuk modul, media digital, dan kampanye etika digital dapat dimanfaatkan langsung oleh masyarakat, khususnya sekolah dasar yang menjadi mitra. Keempat, sesuai dengan IKU 7, penerapan model PjBL menuntut terciptanya kelas yang kolaboratif dan partisipatif, melibatkan mahasiswa, guru, serta siswa dalam menghasilkan proyek nyata yang berdampak positif.

Selain itu, program ini juga sejalan dengan fokus pengabdian kepada masyarakat yang menjadi prioritas perguruan tinggi, terutama di bidang pendidikan dan literasi digital. Melalui kegiatan ini, peran universitas semakin kuat dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sejak jenjang pendidikan dasar. Tidak hanya itu, kegiatan ini juga berkontribusi langsung pada pencapaian *Sustainable Development Goals (SDGs)*, khususnya SDG 4: Pendidikan Berkualitas yang menekankan pemerataan akses pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman, serta SDG 16: Perdamaian, Keadilan, dan Kelembagaan yang Tangguh, melalui pembentukan karakter siswa yang beretika dalam penggunaan teknologi digital.

Fenomena penyalahgunaan media digital di kalangan anak-anak sekolah dasar di Bekasi semakin memprihatinkan. Salah satu kasus yang sempat mencuri perhatian publik adalah perundungan daring yang dialami oleh seorang siswi di Bekasi melalui grup WhatsApp sekolah. Kasus tersebut bahkan mendapat sorotan dari DPRD Kota Bekasi karena dampaknya yang serius terhadap kondisi psikologis korban (Radar Bekasi). Menyadari tingginya kasus serupa, Kejaksaan Negeri Kabupaten Bekasi bersama Dinas Pendidikan kemudian menyelenggarakan program “*Jaksa Masuk Sekolah*” yang bertujuan memberikan edukasi mengenai bahaya cyberbullying kepada guru dan siswa di berbagai sekolah (Bekasi Kabupaten).

Selain perundungan daring, kasus penipuan online juga menjadi salah satu permasalahan serius yang terjadi di Bekasi. Salah satu contohnya adalah penipuan penjualan minyak telon palsu yang menimpa seorang warga Bekasi berinisial AHM dengan kerugian hingga Rp17,6 juta. Kasus ini marak dibicarakan karena penipuan dilakukan melalui platform media sosial berbasis video pendek, yaitu TikTok. Laporan media sebelumnya juga mencatat bahwa kasus bullying melalui grup chat sekolah di Bekasi pada tahun 2021 telah menimbulkan trauma psikologis mendalam pada korban, sehingga menunjukkan betapa besar dampak negatif penggunaan media digital tanpa kontrol yang baik (Radar Bekasi, 2021).

Permasalahan utama yang dihadapi mitra, yaitu siswa sekolah dasar, mencakup tiga aspek: rendahnya pemahaman literasi digital, lemahnya kesadaran etika bermedia sosial, serta belum optimalnya penerapan model pembelajaran inovatif yang dapat menanamkan keterampilan abad ke-21. Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim pengusul menawarkan sejumlah solusi yang sistematis dan terintegrasi melalui penerapan model *Project-Based Learning (PjBL)* yang dipadukan dengan edukasi literasi digital dan pembentukan etika bermedia sosial.

Solusi Penguatan Literasi Digital

Solusi pertama adalah meningkatkan pemahaman literasi digital siswa sekolah dasar. Literasi digital yang dimaksud tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memilah, memahami, dan memproduksi informasi secara bijak. Implementasi kegiatan dilakukan melalui pelatihan berbasis proyek, seperti membuat poster digital, vlog edukatif, atau kampanye media sosial bertema anti-hoaks.

Target luaran dari solusi ini adalah meningkatnya keterampilan siswa dalam menggunakan media digital secara kritis dan bertanggung jawab. Indikator capaian dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menyaring informasi, mengidentifikasi berita bohong, serta memproduksi konten positif yang bermanfaat.

Solusi Penanaman Etika Bermedia Sosial

Solusi kedua adalah menanamkan etika bermedia sosial sejak dini. Hal ini penting untuk mencegah maraknya perilaku negatif seperti cyberbullying, ujaran kebencian, dan penipuan daring. Solusi yang ditawarkan adalah melalui kegiatan *digital ethics workshop* yang dikemas dalam bentuk



proyek kreatif. Misalnya, siswa diminta membuat video pendek tentang tata cara berkomunikasi sopan di media sosial, atau membuat kode etik sederhana yang harus dipatuhi seluruh anggota kelas saat berinteraksi secara daring.

Luaran dari solusi ini adalah terbentuknya pemahaman etika digital yang terinternalisasi pada siswa. Indikator capaian dapat diukur melalui perubahan perilaku siswa, seperti menurunnya frekuensi bahasa kasar dalam interaksi daring, meningkatnya penggunaan media sosial untuk tujuan positif, serta adanya kesepakatan kode etik digital yang dipraktikkan di kelas maupun dalam grup WhatsApp sekolah.

Solusi Penerapan Model Project-Based Learning (PjBL)

Solusi ketiga adalah menerapkan model *Project-Based Learning (PjBL)* sebagai strategi pembelajaran utama. PjBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja dalam kelompok, serta menghasilkan produk nyata. Penerapan model ini sangat relevan karena dapat mengintegrasikan literasi digital dengan etika bermedia sosial dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Melalui PjBL, siswa dapat mengerjakan proyek seperti kampanye anti-cyberbullying di sekolah, lomba pembuatan konten kreatif edukatif, atau pementasan drama digital tentang bahaya hoaks. Luaran dari solusi ini adalah terbentuknya budaya kolaboratif, meningkatnya keterampilan berpikir kritis, serta lahirnya karya nyata yang dapat dipamerkan di lingkungan sekolah dan masyarakat. Indikator capaian berupa jumlah proyek yang dihasilkan, keterlibatan aktif siswa, serta pengakuan sekolah terhadap produk pembelajaran yang dihasilkan.

Solusi Keterlibatan Guru dan Orang Tua

Selain siswa, guru dan orang tua juga dilibatkan dalam solusi. Guru diberikan pelatihan tentang penerapan PjBL berbasis literasi digital, sedangkan orang tua diberikan edukasi mengenai pengawasan etika bermedia sosial anak. Dengan demikian, penguatan literasi digital dan etika tidak hanya berhenti di sekolah, tetapi juga berlanjut di rumah.

Luaran dari solusi ini adalah meningkatnya kesadaran guru dan orang tua terhadap pentingnya literasi digital. Indikator capaian berupa jumlah guru yang terlatih, jumlah modul pembelajaran yang digunakan, serta keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan media digital.

Tabel 1 Target Luaran Solusi

No	Solusi yang Ditawarkan	Target Luaran	Indikator Capaian
1	Penguatan literasi digital melalui proyek kreatif (poster, vlog, kampanye digital)	Meningkatnya keterampilan siswa dalam memilah dan memproduksi informasi digital	Jumlah karya digital siswa, kemampuan mengidentifikasi hoaks
2	Penanaman etika bermedia sosial melalui workshop dan kode etik digital	Terbentuknya pemahaman etika digital pada siswa	Adanya kode etik digital kelas, berkurangnya perilaku cyberbullying
3	Penerapan model <i>Project-Based Learning (PjBL)</i> di kelas	Meningkatnya keterampilan kolaboratif, kritis, dan kreatif siswa	Jumlah proyek yang dihasilkan, keterlibatan siswa dalam kelompok
4	Pelibatan guru dan orang tua dalam program	Guru dan orang tua mampu mendampingi siswa dalam literasi digital	Jumlah guru yang mengikuti pelatihan, partisipasi orang tua dalam pendampingan

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan literasi digital di sekolah dasar efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi arus informasi digital (Aulia et al., 2023; Karima & Mustofa, 2022). Penelitian lainnya menegaskan bahwa keterlibatan orang tua memiliki peran penting dalam membentuk karakter digital anak (Fatimah et al., 2021). Sementara itu, penerapan *Project-Based Learning* terbukti dapat meningkatkan kreativitas, hasil belajar, dan kemampuan kolaborasi siswa (Irfana et al., 2022; Martati, 2022). Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan dalam program ini bukan



hanya relevan dengan permasalahan yang ada, tetapi juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang kredibel

METODE Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan “Penguatan Literasi Digital dan Etika Bermedia Sosial bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Model Project-Based Learning (PjBL)” dirancang secara sistematis dan partisipatif dengan melibatkan siswa, guru, serta orang tua. Kegiatan ini terdiri atas lima tahap utama yang saling terintegrasi, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Seluruh tahapan ini diorientasikan untuk mengatasi permasalahan mitra SDN Cijengkol 02 Kabupaten Bekasi, yaitu rendahnya pemahaman literasi digital dan lemahnya etika bermedia sosial pada siswa sekolah dasar.

Tahap pertama adalah sosialisasi program yang dilakukan dengan melibatkan seluruh unsur sekolah, termasuk kepala sekolah, guru, komite, siswa, dan orang tua. Sosialisasi bertujuan memberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi digital dan etika bermedia sosial serta memperkenalkan konsep *Project-Based Learning (PjBL)* yang akan digunakan dalam kegiatan. Pada tahap ini, tim pengusul menyampaikan urgensi program melalui pemaparan kasus nyata seperti cyberbullying dan penipuan online yang marak terjadi di Bekasi. Sosialisasi dilaksanakan dalam bentuk pertemuan tatap muka, diskusi interaktif, serta penyusunan komitmen bersama antara tim pelaksana dan pihak sekolah.

Tahap kedua adalah pelatihan yang berfokus pada penguatan literasi digital dan penanaman etika bermedia sosial. Pelatihan diberikan kepada dua kelompok sasaran, yaitu siswa dan orang dewasa pendukung (guru serta orang tua). Pelatihan untuk siswa mencakup keterampilan memilah informasi, memahami hoaks, berkomunikasi etis di media sosial, serta praktik membuat konten digital yang positif. Sementara itu, pelatihan untuk guru dan orang tua difokuskan pada pengawasan penggunaan media digital, strategi pendampingan anak, dan integrasi nilai etika digital ke dalam kehidupan sehari-hari. Pelatihan dilaksanakan melalui workshop interaktif, simulasi kasus nyata, praktik proyek mini berupa pembuatan poster digital atau video edukasi, serta *roleplay* tentang komunikasi etis di media sosial.

Tahap ketiga adalah penerapan teknologi melalui model *Project-Based Learning*. Pada tahap ini, siswa secara langsung menerapkan keterampilan yang telah dipelajari melalui proyek nyata. Proses penerapan dimulai dengan identifikasi masalah, di mana siswa mendiskusikan isu cyberbullying atau penyalahgunaan media sosial yang dekat dengan kehidupan mereka. Setelah itu, siswa merancang proyek, seperti kampanye digital, pembuatan konten edukatif, atau penyusunan kode etik digital kelas. Proyek kemudian dilaksanakan secara berkelompok dengan bimbingan guru dan tim pengusul. Hasil dari proyek dipresentasikan di depan kelas, guru, serta orang tua, kemudian dilakukan refleksi bersama mengenai manfaat dan pembelajaran yang diperoleh.

Tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi. Tim pelaksana bersama mahasiswa melakukan pendampingan intensif selama proses proyek berlangsung. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama kegiatan untuk melihat progres siswa, mengidentifikasi kendala, dan memberikan perbaikan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan di akhir program untuk mengukur sejauh mana capaian program telah berhasil dicapai. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen berupa kuesioner pengetahuan literasi digital, observasi perilaku siswa dalam berinteraksi di grup media sosial, portofolio karya siswa, serta wawancara dengan guru dan orang tua mengenai perubahan perilaku anak.

Tahap terakhir adalah keberlanjutan program. Agar manfaat program tidak berhenti setelah kegiatan selesai, tim pelaksana menyusun strategi keberlanjutan, antara lain dengan membuat modul pembelajaran literasi digital berbasis PjBL yang dapat digunakan guru secara mandiri, membentuk komunitas digital ethics di sekolah sebagai wadah siswa untuk melanjutkan kampanye literasi digital, serta melibatkan orang tua melalui pertemuan komite sekolah untuk mengevaluasi perkembangan anak. Selain itu, hasil kegiatan dipublikasikan melalui media sosial sekolah dan seminar internal agar dapat direplikasi ke sekolah-sekolah lain di lingkungan sekitar.

Dalam pelaksanaan program ini, peran dan partisipasi mitra sangat penting. Guru dan kepala sekolah bertindak sebagai pelaksana langsung program di kelas sekaligus pengawas keberlanjutan, sedangkan orang tua mendampingi anak dalam penggunaan media digital di rumah. Tim pengusul yang



terdiri atas dosen dan mahasiswa juga memiliki peran yang berbeda sesuai dengan kompetensinya. Ketua tim bertanggung jawab dalam perencanaan, koordinasi, serta evaluasi kegiatan, sementara anggota dosen bertugas memberikan pelatihan, menyusun modul, serta membimbing guru dalam penerapan PjBL. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator proyek siswa, membantu dokumentasi, serta mendampingi secara langsung pelaksanaan di lapangan. Dengan pembagian peran yang jelas ini, program diharapkan dapat berjalan efektif dan memberikan dampak yang berkelanjutan bagi siswa, sekolah, dan masyarakat

GAMBARAN IPTEK

IPTEKS yang akan diimplementasikan dalam program ini adalah Model Project-Based Learning (PjBL) berbasis Literasi Digital dan Etika Bermedia Sosial, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan abad ke-21 siswa sekolah dasar, khususnya keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta kesadaran etika digital. IPTEKS ini tidak hanya berupa metode pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan perangkat pendukung berupa modul pembelajaran, media digital interaktif, serta instrumen evaluasi berbasis proyek.

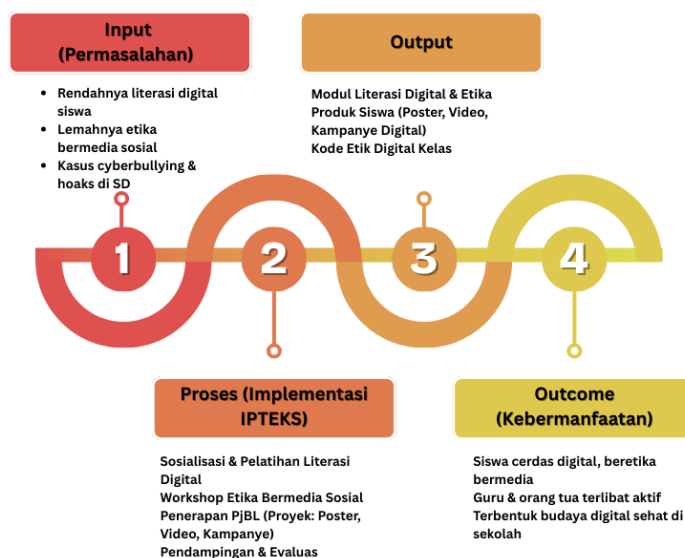
Secara bentuk, IPTEKS ini diwujudkan dalam sistem pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan perangkat teknologi sederhana (smartphone, laptop, proyektor) yang sudah tersedia di sekolah, sehingga tidak memerlukan investasi infrastruktur yang besar. Modul pembelajaran digital berisi materi literasi digital, etika bermedia sosial, serta panduan pelaksanaan proyek. Ukuran modul disesuaikan untuk siswa sekolah dasar (20–25 halaman) dengan bahasa sederhana dan ilustrasi visual yang menarik.

Spesifikasi IPTEKS mencakup tiga komponen utama. Pertama, Modul Literasi Digital, yang memuat materi tentang keterampilan memilah informasi, mengenali hoaks, memahami privasi data, dan membuat konten positif. Kedua, Panduan Etika Bermedia Sosial, yang memberikan aturan sederhana bagi siswa dalam berinteraksi secara daring, seperti penggunaan bahasa santun, menghindari ujaran kebencian, dan tidak menyebarkan konten negatif. Ketiga, Desain Proyek PjBL, berupa kegiatan berbasis proyek seperti pembuatan poster digital, video edukatif, hingga kampanye anti-cyberbullying di lingkungan sekolah.

Kegunaan utama IPTEKS ini adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang mengintegrasikan literasi digital dengan pendidikan karakter. Melalui pendekatan berbasis proyek, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi nilai etika melalui pengalaman langsung. Kapasitas pemanfaatannya dapat menjangkau seluruh siswa sekolah dasar, guru, serta orang tua yang terlibat dalam program. Produk akhir dari IPTEKS ini berupa karya nyata siswa (poster, video, kampanye digital) yang dapat dipublikasikan di media sosial sekolah, sehingga dampaknya dapat meluas ke masyarakat.

Dengan implementasi IPTEKS ini, manfaat yang dihasilkan mencakup tiga aspek. Pertama, aspek akademik, yaitu peningkatan keterampilan literasi digital dan pemahaman etika bermedia sosial. Kedua, aspek sosial, berupa pembentukan budaya digital yang sehat di sekolah dasar, ditandai dengan menurunnya kasus perundungan daring. Ketiga, aspek praktis, berupa modul dan produk pembelajaran berbasis proyek yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh guru di sekolah mitra SDN Cijengkol 02 Kabupaten Bekasi. Skema IPTEK dalam Pengabdian divisualisasikan dalam gambar 1 berikut:





Gambar 1 Skema IPTEK

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman literasi digital pada siswa sekolah dasar. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan proyek berbasis Project-Based Learning (PjBL), siswa mampu memilah informasi digital, mengenali ciri-ciri hoaks, serta memahami pentingnya penggunaan media digital secara bertanggung jawab. Temuan ini sejalan dengan kajian Safitri et al. (2020) dan Setyawan et al. (2022) yang menegaskan bahwa penguatan literasi digital di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk kemampuan siswa menghadapi arus informasi digital yang masif.

Selain aspek literasi digital, kegiatan ini juga menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap etika bermedia sosial. Siswa mulai menyadari pentingnya penggunaan bahasa yang santun, menghargai orang lain, serta menghindari perilaku cyberbullying dalam interaksi daring. Luaran berupa kode etik digital kelas menjadi indikator bahwa nilai etika mulai terinternalisasi dalam perilaku siswa. Hasil ini mendukung temuan Febriani et al. (2025) yang menyatakan bahwa literasi digital berkontribusi langsung terhadap pembentukan etika sosial siswa di dunia maya.

Penerapan model Project-Based Learning mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui proyek kreatif seperti pembuatan poster digital dan video edukatif, siswa terlibat dalam kerja kelompok, diskusi, dan presentasi hasil. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa, sebagaimana dilaporkan oleh Dayana et al. (2021) serta Nurhadiyati et al. (2020) mengenai efektivitas PjBL di sekolah dasar.

Kegiatan ini juga berdampak pada meningkatnya kesadaran guru dan orang tua terhadap pentingnya pendampingan anak dalam penggunaan media digital. Keterlibatan orang tua menjadi faktor pendukung keberhasilan program, sebagaimana ditegaskan oleh Fatimah et al. (2021) bahwa peran orang tua sangat menentukan keberhasilan pengembangan literasi digital anak di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penguatan literasi digital dan etika bermedia sosial melalui model Project-Based Learning efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar. Pendekatan PjBL memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga konsep literasi digital dan etika tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa PjBL mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, sekaligus menanamkan nilai karakter pada peserta didik.

Integrasi literasi digital dengan etika bermedia sosial menjadi aspek penting dalam kegiatan ini. Siswa tidak hanya dilatih untuk menggunakan teknologi, tetapi juga diarahkan untuk memahami dampak



sosial dari setiap aktivitas digital. Adanya kode etik digital kelas menjadi indikator bahwa nilai etika mulai terinternalisasi dalam perilaku siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan literasi digital yang terintegrasi dengan pembentukan karakter lebih efektif dibandingkan pendekatan yang hanya berfokus pada aspek teknis.

Keterlibatan guru dan orang tua memperkuat keberhasilan program pengabdian ini. Dukungan guru dalam mengintegrasikan PjBL ke dalam pembelajaran serta peran orang tua dalam pendampingan di rumah menciptakan kesinambungan antara lingkungan sekolah dan keluarga. Dengan demikian, penguatan literasi digital tidak bersifat temporer, tetapi berpotensi berkelanjutan.

Beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan, seperti perbedaan tingkat pemahaman siswa dan keterbatasan waktu, dapat diatasi melalui pendampingan bertahap dan penyesuaian metode pembelajaran. Hal ini menjadi pembelajaran penting bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan fokus penguatan literasi digital dan etika bermedia sosial melalui model Project-Based Learning (PjBL) telah berhasil memberikan dampak positif bagi siswa sekolah dasar di SDN Cijengkol 02 Kabupaten Bekasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dalam memilah informasi digital, mengenali hoaks, serta menggunakan media sosial secara lebih bijak dan bertanggung jawab.

Penerapan model PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa, mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas melalui penyelesaian proyek berbasis masalah nyata. Selain itu, penanaman etika bermedia sosial melalui kegiatan berbasis proyek dan penyusunan kode etik digital kelas berkontribusi terhadap perubahan perilaku siswa dalam berinteraksi secara daring.

Keterlibatan guru dan orang tua dalam kegiatan pengabdian ini menjadi faktor pendukung penting dalam menciptakan keberlanjutan program. Sinergi antara sekolah dan keluarga memperkuat upaya pembentukan budaya digital yang sehat dan ber karakter pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, program ini dapat menjadi model pengabdian yang relevan dan aplikatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, F. N., Millah, N. H., Alfazriani, R. S., Wahyudin, D., & ... (2023). Dampak Gerakan Literasi Terhadap Pengembangan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. ... *Ilmu Pendidikan Dasar* <https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/811>
- Dayana, R., Winarni, E. W., & Agusdianita, N. (2021). Pengaruh model Project Based Learning (PjBL) diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV sekolah dasar. In ... : *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/478978548.pdf>
- Fatimah, S., Parwati, L., Jannah, M., & ... (2021). Peran Keterlibatan Orang Tua dalam Pengembangan Literasi Digital pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding SEMAI* <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semal/article/view/443>
- Febriani, D. R., Indriyani, I., Fauziyah, A. S., & ... (2025). Peran Literasi Digital dalam Pembentukan Etika Sosial di Dunia Maya Pada Siswa SD. ... *Profesi Pendidikan*. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/2962>
- Irfana, S., Attalina, S. N. C., & ... (2022). Efektifitas model pembelajaran project based learning (PjBL) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. ... *Elementary Education*. <http://jpee.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/home/article/view/7>
- Karima, M., & Mustofa, R. H. (2022). Penerapan literasi digital melalui LSM pada tingkat sekolah dasar (studi kasus SD Masehi Kota Pekalongan). In *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. https://www.researchgate.net/profile/Rochman-Mustofa/publication/361932118_PENERAPAN_LITERASI_DIGITAL_MELALUI_LMS_PAD_A_TINGKAT_SEKOLAH_DASAR_Studi_Kasus_SD_Masehi_Kota_Pekalongan/links/62cd77486151ad090b95f68d/PENERAPAN-LITERASI-DIGITAL-MELALUI-LMS-PADA-T



- Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/14907>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh model project based learning (pjbl) terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*.
<https://www.neliti.com/publications/447978/pengaruh-model-project-based-learning-pjbl-terhadap-hasil-belajar-siswa-di-sekol>
- Safitri, I., Marsidin, S., & Subandi, A. (2020). Analisis kebijakan terkait kebijakan literasi digital di sekolah dasar. In ... *Pendidikan*. download.garuda.kemdikbud.go.id.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1732962&val=14611&title=Analisis s Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1732962&val=14611&title=Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar)
- Setyawan, D., Lukito, R., & ... (2022). Pendidikan Literasi Digital Pada Anak Sekolah Dasar. In *Prosiding* download.garuda.kemdikbud.go.id.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3401448&val=29852&title=Pendidikan Literasi Digital Pada Anak Sekolah Dasar>

