



Implementasi Program Literasi Digital bagi Siswa SMA dan SMK di Kabupaten Gorontalo Utara

**Edson Yahuda Putra^{*1}, Reynoldus Sahulata², Budi Harwanto³, Rolly Junius Lontaan⁴, Heris Hantu⁵,
George Morris William Tangka⁶**

^{1,2,3,4,6} *Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Klabat*

⁵ *SMA 10 Gorontalo Utara*

**Email: edson.putra@unklab.ac.id*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan literasi digital yang memadai. Namun, hasil observasi awal di Kabupaten Gorontalo Utara menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital oleh siswa SMA/SMK belum diiringi dengan pemahaman yang baik terhadap etika digital, keamanan data pribadi, hoaks, dan jejak digital. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan pemahaman literasi digital siswa agar dapat menggunakan teknologi secara bijak, kritis, etis, dan bertanggung jawab. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif melalui sosialisasi langsung yang dilengkapi pre-test dan post-test. Kegiatan dilaksanakan pada 16–18 Desember 2025 di tiga sekolah mitra, yaitu SMA Negeri 10 Gorontalo Utara, SMA Negeri 4 Gorontalo Utara, dan SMK Negeri 3 Gorontalo Utara, dengan total 120 responden valid. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 2,53 (pre-test) menjadi 4,45 (post-test) atau peningkatan sebesar 1,92 poin (75,7%), dengan 86,7% peserta mengalami peningkatan dan tidak ada peserta yang mengalami penurunan. Kegiatan ini terbukti efektif meningkatkan literasi digital siswa dan memperkuat kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah mitra.

Kata kunci: *literasi digital, pengabdian masyarakat, siswa SMA/SMK, Gorontalo Utara, sosialisasi*

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology requires students to have adequate digital literacy skills. However, preliminary observations in North Gorontalo Regency revealed that the use of digital technology by high school and vocational school students was not accompanied by a good understanding of digital ethics, personal data security, hoaxes, and digital footprints. The objective of this community service program is to improve students' digital literacy so they can use technology wisely, critically, ethically, and responsibly. The implementation method employed an educative and participative approach through direct socialization equipped with pre-test and post-test. The activity was conducted on 16–18 December 2025 at three partner schools, namely SMA Negeri 10 Gorontalo Utara, SMA Negeri 4 Gorontalo Utara, and SMK Negeri 3 Gorontalo Utara, with a total of 120 valid respondents. The evaluation results showed an increase in the average score from 2.53 (pre-test) to 4.45 (post-test), or an increase of 1.92 points (75.7%), with 86.7% of participants showing improvement and no participants experiencing a decline. The activity has proven effective in improving students' digital literacy and strengthening cooperation between universities and partner schools.

Keywords: *digital literacy, community service, high school students, North Gorontalo, socialization*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) saat ini hidup dalam lingkungan digital yang memungkinkan mereka mengakses informasi dengan cepat dan luas melalui perangkat digital dan internet. Namun, kemudahan akses tersebut tidak selalu diiringi dengan kemampuan literasi digital yang memadai.

Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menilai, dan menggunakan informasi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. UNESCO mendefinisikan literasi digital sebagai seperangkat kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, berkomunikasi, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital (UNESCO, 2018). Oleh karena itu, literasi digital menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik di era masyarakat digital.

Rendahnya literasi digital dapat berdampak pada berbagai permasalahan, seperti penyebaran informasi palsu (hoaks), penyalahgunaan media sosial, pelanggaran etika digital, serta rendahnya kesadaran terhadap keamanan data pribadi dan jejak digital. Penelitian menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok yang rentan terhadap paparan informasi yang tidak valid karena tingginya intensitas penggunaan media digital tanpa diimbangi kemampuan berpikir kritis yang memadai (OECD, 2020).

Kabupaten Gorontalo Utara sebagai salah satu wilayah yang sedang berkembang memiliki tantangan tersendiri dalam pemerataan kualitas pendidikan, khususnya terkait pemahaman dan penerapan literasi digital di kalangan siswa SMA/SMK. Meskipun akses terhadap teknologi digital mulai meningkat, pemanfaatannya belum sepenuhnya diarahkan pada kegiatan yang bersifat edukatif dan produktif. Kondisi ini menuntut adanya intervensi edukatif yang terstruktur dan kontekstual agar peserta didik mampu menggunakan teknologi digital secara positif dan bertanggung jawab.

Sebagai bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada bidang pengabdian kepada masyarakat, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat memandang perlu untuk berkontribusi secara langsung melalui kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM). Kegiatan ini dirancang dalam bentuk sosialisasi dan edukasi literasi digital yang bertujuan meningkatkan pemahaman, kesadaran, serta sikap bijak siswa SMA/SMK dalam menggunakan teknologi digital. Pendekatan pengabdian berbasis sekolah dipandang efektif karena sekolah merupakan lingkungan utama tempat siswa membangun pengetahuan dan kebiasaan digital mereka.

Beberapa kajian terdahulu telah menunjukkan bahwa intervensi edukatif berupa sosialisasi langsung mampu meningkatkan kesadaran siswa terhadap risiko digital, termasuk paparan terhadap konten negatif, ancaman keamanan akun, dan penyebaran misinformasi (Astuti, 2017). Selain itu, pelibatan mahasiswa sebagai fasilitator dalam kegiatan pengabdian terbukti memperkuat dampak kegiatan, sekaligus memberikan pengalaman *experiential learning* yang melengkapi pembelajaran di kelas (Kolb, 2015) (Sulistiyani, 2017). Kombinasi pendekatan edukatif dan partisipatif yang melibatkan peserta secara aktif dipandang sebagai metode yang sesuai untuk konteks siswa SMA/SMK.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan literasi digital siswa SMA/SMK agar mampu menggunakan teknologi digital secara cerdas, kritis, etis, dan bertanggung jawab; memberikan pemahaman mengenai konsep dasar literasi digital, pengenalan hoaks, etika digital, keamanan data

pribadi, dan jejak digital; serta mengukur peningkatan pemahaman siswa melalui pre-test dan post-test sebagai bagian dari evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pelaksanaan program literasi digital lanjutan di wilayah Gorontalo Utara dan daerah lain dengan karakteristik serupa.

METODE

Kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan edukasi literasi digital kepada siswa SMA di Kecamatan Tolinggula dan SMK di Kecamatan Sumalata, Kabupaten Gorontalo Utara. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan edukatif dan partisipatif, yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan edukatif dilakukan melalui penyampaian materi literasi digital secara terstruktur, sedangkan pendekatan partisipatif diwujudkan melalui diskusi, tanya jawab, serta keterlibatan aktif siswa selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 16, 17, dan 18 Desember 2025 di tiga sekolah mitra, yaitu SMA Negeri 10 Gorontalo Utara, SMA Negeri 4 Gorontalo Utara, dan SMK Negeri 3 Gorontalo Utara. Sasaran kegiatan adalah siswa SMA/SMK yang berjumlah sekitar 135 siswa, dengan jumlah responden valid sebanyak 120 siswa. Tim pelaksana terdiri atas empat dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat sebagai pemateri utama serta didukung oleh 13 mahasiswa yang terlibat aktif dalam pelaksanaan kegiatan di lapangan.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah mitra, penyusunan materi literasi digital, penyusunan instrumen pre-test dan post-test, serta pembagian tugas antara dosen dan mahasiswa. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pengenalan tim PKM dan penyampaian tujuan kegiatan kepada peserta. Selanjutnya peserta mengisi lembar data diri yang memuat nama, kelas, asal sekolah, rata-rata konsumsi data per bulan, lama penggunaan gadget per hari, kepemilikan akun media sosial, serta status sebagai gamer.

Pre-test diberikan untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa, dilanjutkan dengan penyampaian materi literasi digital yang mencakup pemanfaatan teknologi digital secara bijak, pengenalan hoaks, etika digital, keamanan data pribadi, dan jejak digital. Materi disajikan dalam bentuk slide PowerPoint yang diselingi video pendek agar lebih menarik. Diskusi interaktif dan tanya jawab dilakukan setelah penyampaian materi, dan diakhiri dengan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil pre-test dan post-test siswa secara kuantitatif. Data pre-test dan post-test disalin ke dalam format Microsoft Excel, kemudian dilakukan perhitungan untuk memperoleh nilai rata-rata pre-test, nilai rata-rata post-test, selisih (peningkatan) nilai, serta distribusi peserta berdasarkan jenis kelamin dan asal sekolah. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur efektivitas kegiatan dan tingkat peningkatan pemahaman literasi digital peserta.

Instrumen pre-test dan post-test yang digunakan terdiri atas lima butir soal yang mewakili lima indikator literasi digital, yaitu: (1) pemanfaatan teknologi digital secara bijak, (2) kemampuan mengenali

hoaks dan misinformasi, (3) pemahaman etika digital dalam berinteraksi di ruang maya, (4) kesadaran terhadap keamanan data pribadi, dan (5) pemahaman terhadap dampak jejak digital. Setiap butir soal memiliki nilai maksimal 1 poin, sehingga skor maksimal yang dapat diperoleh adalah 5 poin. Soal pre-test dan post-test menggunakan butir yang setara dari sisi tingkat kesulitan dan cakupan materi, sehingga perbandingan keduanya dapat menjadi indikator yang valid untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta.

Tabel 1 Distribusi Responden Berdasarkan Asal Sekolah dan Jenis Kelamin

No	Asal Sekolah	Laki-laki	Perempuan	Total
1	SMA N 4 Gorontalo Utara	10	34	44
2	SMA N 10 Gorontalo Utara	14	41	55
3	SMK N 3 Gorontalo Utara	11	10	21
	Total	35	85	120

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa sosialisasi dan edukasi literasi digital telah dilaksanakan pada tanggal 16–18 Desember 2025 di tiga sekolah mitra, yaitu SMA Negeri 10 Gorontalo Utara, SMA Negeri 4 Gorontalo Utara, dan SMK Negeri 3 Gorontalo Utara. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 135 siswa, dengan jumlah data responden yang dinyatakan valid sebanyak 120 siswa. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari pihak sekolah maupun peserta didik. Siswa menunjukkan antusiasme selama penyampaian materi, diskusi, dan sesi tanya jawab. Keterlibatan aktif siswa terlihat dari partisipasi dalam diskusi serta kesediaan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari pre-test hingga post-test.

3.1 Hasil Evaluasi Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai pre-test dan post-test kegiatan Sosialisasi Literasi Digital, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta. Dari total 120 peserta yang dianalisis, sebagian besar peserta (86,7% atau 104 peserta) mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti sosialisasi, sementara 13,3% (16 peserta) menunjukkan nilai tetap dan tidak ditemukan peserta yang mengalami penurunan nilai. Hasil analisis data disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Analisis Data Pre-Test dan Post-Test

No	Indikator Evaluasi	Hasil Ringkasan
1	Jumlah Peserta	120 peserta
2	Rata-rata nilai pre-test	2,53
3	Rata-rata nilai post-test	4,45
4	Rata-rata peningkatan nilai	1,92 poin
5	Peningkatan nilai tertinggi	5 poin
6	Peserta mengalami peningkatan	104 peserta (86,7%)
7	Peserta dengan nilai tetap	16 peserta (13,3%)
8	Peserta mengalami penurunan	0 peserta (0%)

Rata-rata peningkatan nilai peserta sebesar 1,92 poin dengan peningkatan maksimum mencapai 5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran peserta terkait literasi digital secara signifikan. Metode penyampaian, materi, serta pendekatan edukatif yang digunakan terbukti telah berjalan efektif.

Apabila ditinjau lebih lanjut, persentase peningkatan rata-rata nilai dari pre-test ke post-test mencapai 75,7% (dari 2,53 menjadi 4,45 pada skala 5). Angka ini tergolong tinggi dan mengindikasikan bahwa materi sosialisasi mampu menutupi sebagian besar kesenjangan pengetahuan peserta. Fakta bahwa tidak ada peserta yang mengalami penurunan nilai juga memperkuat indikasi bahwa kegiatan ini memberikan dampak yang konsisten pada seluruh kelompok peserta, tanpa efek negatif berupa kebingungan atau distorsi pemahaman.

3.2 Analisis Per Indikator Literasi Digital

Untuk memahami aspek literasi digital mana yang mengalami peningkatan paling tajam, dilakukan analisis tingkat ketepatan jawaban per butir soal. Setiap butir mewakili satu indikator literasi digital. Hasil analisis ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Persentase Jawaban Benar Per Butir Soal (Indikator Literasi Digital)

No	Indikator Literasi Digital	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1	Pemanfaatan teknologi digital secara bijak	64,2%	90,0%	+25,8%
2	Kemampuan mengenali hoaks	49,2%	89,2%	+40,0%
3	Pemahaman etika digital	17,5%	95,0%	+77,5%
4	Keamanan data pribadi	84,2%	71,7%	-12,5%
5	Pemahaman jejak digital	47,5%	91,7%	+44,2%

Tabel 3 menunjukkan bahwa indikator yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah pemahaman etika digital, dengan kenaikan sebesar 77,5 poin persentase (dari 17,5% menjadi 95,0%). Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum mengikuti sosialisasi, mayoritas siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai etika berinteraksi di ruang digital. Indikator pemahaman jejak digital dan kemampuan mengenali hoaks juga mengalami peningkatan tinggi, masing-masing sebesar 44,2 dan 40,0 poin persentase. Temuan ini konsisten dengan karakteristik remaja yang aktif menggunakan media digital namun belum mendapatkan edukasi terstruktur mengenai aspek-aspek tersebut (OECD, 2020).

Hal yang menarik perhatian adalah indikator keamanan data pribadi yang justru mengalami penurunan sebesar 12,5 poin persentase. Penurunan ini perlu ditelaah lebih lanjut. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah perbedaan tingkat kesulitan atau konteks soal pre-test dan post-test untuk indikator tersebut, sehingga peserta yang sebelumnya menjawab benar secara intuitif menjadi lebih hati-hati setelah memahami kompleksitas isu keamanan data. Temuan ini menjadi catatan penting bagi penyempurnaan instrumen evaluasi serta penajaman materi keamanan data pribadi pada pelaksanaan kegiatan lanjutan.

3.3 Analisis Hasil Per Sekolah Mitra

Selain rekapitulasi keseluruhan, hasil pre-test dan post-test juga dianalisis berdasarkan asal sekolah peserta untuk melihat variasi peningkatan pemahaman pada masing-masing sekolah mitra. Ringkasan hasil per sekolah disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Per Sekolah

No	Sekolah Mitra	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan	% Peserta Naik
1	SMA N 4 Gorontalo Utara	2,39	4,57	2,18 poin	93,2%
2	SMA N 10 Gorontalo Utara	2,67	4,42	1,75 poin	85,5%
3	SMK N 3 Gorontalo Utara	2,48	4,29	1,81 poin	76,2%
	Rata-rata Keseluruhan	2,53	4,45	1,92 poin	86,7%

Berdasarkan Tabel 4, ketiga sekolah mitra menunjukkan peningkatan yang positif, dengan rentang peningkatan rata-rata nilai antara 1,75 hingga 2,18 poin. SMA Negeri 4 Gorontalo Utara mencatat peningkatan rata-rata tertinggi sebesar 2,18 poin dengan persentase peserta yang mengalami peningkatan mencapai 93,2%. Hal ini menarik untuk dianalisis, mengingat SMA Negeri 4 memiliki rata-rata nilai pre-test paling rendah (2,39), yang artinya kelompok peserta dari sekolah tersebut memiliki ruang peningkatan paling besar.

SMA Negeri 10 Gorontalo Utara memiliki nilai pre-test tertinggi (2,67), yang menunjukkan bahwa peserta dari sekolah tersebut memiliki pemahaman awal yang relatif lebih baik dibanding dua sekolah lainnya. Meskipun peningkatannya tidak sebesar SMA Negeri 4, nilai post-test SMA Negeri 10 tetap meningkat signifikan menjadi 4,42. SMK Negeri 3 Gorontalo Utara mencatat persentase peserta naik paling rendah (76,2%), yang mengindikasikan bahwa proporsi peserta dengan nilai tetap di sekolah tersebut lebih tinggi (23,8%) dibanding dua sekolah lainnya. Hal ini dapat menjadi pertimbangan dalam menyesuaikan pendekatan penyampaian materi untuk konteks SMK pada kegiatan lanjutan.

3.4 Profil Penggunaan Teknologi Digital Peserta

Sebelum mengikuti pre-test, peserta diminta mengisi data profil yang mencakup konsumsi data internet bulanan, durasi penggunaan gadget per hari, kepemilikan akun media sosial, dan status sebagai gamer. Data profil ini bermanfaat untuk memahami latar belakang peserta dan memberikan konteks terhadap hasil pre-test maupun post-test. Ringkasan profil perilaku digital peserta disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Profil Perilaku Digital Peserta (N=120)

Aspek Perilaku Digital	Kategori	Jumlah	Persentase
Durasi penggunaan gadget per hari	> 9 jam	66	57,4%
	6–8 jam	25	21,7%
	3–5 jam	18	15,7%
	1–2 jam	6	5,2%
Konsumsi data internet per bulan	> 40 GB	24	21,1%
	16–40 GB	67	58,8%
	5–15 GB	21	18,4%
	< 5 GB	4	3,5%
Kepemilikan akun media sosial	Instagram	104	86,7%
	Facebook	102	85,0%
	TikTok	101	84,2%
	WhatsApp	99	82,5%
Status gamer	Ya (gamer aktif)	57	52,3%
	Tidak	52	47,7%

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa intensitas penggunaan gadget peserta tergolong sangat tinggi. Mayoritas peserta (57,4%) menggunakan gadget lebih dari 9 jam per hari, sementara 21,7% peserta menggunakan gadget selama 6–8 jam per hari. Apabila digabungkan, hampir 80% peserta

menghabiskan lebih dari 6 jam per hari dengan gadget mereka. Angka ini jauh lebih tinggi dibanding hasil studi pada siswa SMA di daerah lain yang menemukan mayoritas siswa menggunakan gadget selama 3–5 jam per hari (Hidayati, 2025). Tingginya durasi penggunaan gadget di kalangan siswa SMA/SMK Gorontalo Utara menjadi temuan penting yang menggarisbawahi mendesaknya edukasi literasi digital di wilayah ini.

Pola konsumsi data internet bulanan peserta juga mencerminkan tingginya aktivitas digital. Sebanyak 79,9% peserta menghabiskan lebih dari 15 GB data per bulan, dengan 21,1% di antaranya bahkan menghabiskan lebih dari 40 GB per bulan. Konsumsi data yang besar ini sebagian besar dipakai untuk akses media sosial dan hiburan, sebagaimana terlihat dari pola kepemilikan akun media sosial peserta. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa platform berbasis video seperti TikTok cenderung mengonsumsi kuota data yang signifikan, sehingga menjadi pendorong utama tingginya konsumsi data remaja (APJII, 2025).

Dari sisi kepemilikan akun media sosial, terlihat bahwa Instagram menjadi platform paling banyak dimiliki peserta (86,7%), diikuti Facebook (85,0%), TikTok (84,2%), dan WhatsApp (82,5%). Pola ini menarik karena berbeda sedikit dengan tren nasional terkini yang menempatkan TikTok sebagai media sosial paling dominan di kalangan remaja Indonesia (APJII, 2025). Tingginya proporsi peserta yang masih memiliki akun Facebook (85,0%) menunjukkan bahwa di wilayah Gorontalo Utara, Facebook masih cukup relevan sebagai platform komunikasi antar siswa, kemungkinan karena pengaruh keluarga atau komunitas lokal yang masih aktif menggunakan platform tersebut. Sementara itu, sekitar 52,3% peserta menyatakan diri sebagai gamer aktif, yang menambah waktu paparan mereka terhadap konten digital, baik dalam permainan tunggal maupun multipemain berbasis online.

Tingginya intensitas penggunaan gadget, besarnya konsumsi data, dan luasnya kepemilikan akun media sosial ini berbanding terbalik dengan hasil pre-test yang rendah (rata-rata 2,53 dari 5), yang mengonfirmasi adanya kesenjangan antara intensitas penggunaan teknologi dengan pemahaman terhadap aspek literasi digital. Temuan ini memperkuat hasil studi terdahulu yang menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan teknologi tidak otomatis berkorelasi positif dengan kompetensi literasi digital, dan justru dapat meningkatkan kerentanan siswa terhadap paparan hoaks, kekerasan digital, dan konten negatif lainnya (Tsaniyah, 2019) (Putra, 2025). Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi literasi digital yang menyoroti aspek pengenalan hoaks, etika digital, keamanan data pribadi, dan jejak digital menjadi sangat relevan untuk konteks peserta dengan profil perilaku digital seperti ini.

3.5 Pembahasan Hasil Kegiatan

Hasil peningkatan nilai pre-test dan post-test menunjukkan bahwa siswa sebelumnya memiliki pemahaman yang masih terbatas mengenai literasi digital, terutama terkait pengenalan hoaks, etika digital, keamanan data pribadi, dan dampak jejak digital. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik remaja usia sekolah menengah yang aktif menggunakan teknologi digital, namun belum sepenuhnya memahami risiko dan tanggung jawab penggunaannya (OECD, 2020).

Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi literasi digital, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Materi yang disampaikan secara kontekstual, disertai dengan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, membantu peserta memahami konsep literasi

digital dengan lebih baik. Diskusi interaktif dan pendampingan oleh mahasiswa berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan partisipatif. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang menekankan keterlibatan langsung peserta dalam proses pembelajaran (Kolb, 2015).

Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini memberikan nilai tambah, baik bagi peserta didik maupun mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang membantu menjembatani komunikasi antara pemateri dan siswa, sehingga materi dapat diterima dengan lebih efektif. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi dosen dan mahasiswa dalam kegiatan PKM dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (Sulistiyani, 2017).

3.6 Dampak Kegiatan terhadap Mitra

Dari hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa Program Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan dampak positif bagi sekolah mitra dan peserta didik, antara lain meningkatnya pemahaman siswa terhadap literasi digital dan penggunaan teknologi secara bijak; meningkatnya kesadaran siswa terhadap etika digital dan pentingnya menjaga keamanan data pribadi; terciptanya hubungan kerja sama yang baik antara Universitas Klabat dan sekolah mitra di Kabupaten Gorontalo Utara; serta terbukanya peluang untuk pelaksanaan kegiatan literasi digital lanjutan secara berkelanjutan di sekolah mitra.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa sosialisasi literasi digital bagi siswa SMA dan SMK di Kabupaten Gorontalo Utara, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman literasi digital yang signifikan pada peserta didik, dengan rata-rata nilai meningkat dari 2,53 menjadi 4,45 atau sebesar 1,92 poin (75,7%). Sebanyak 86,7% peserta (104 dari 120) mengalami peningkatan nilai dan tidak ada peserta yang mengalami penurunan. Analisis per indikator literasi digital menunjukkan peningkatan paling tinggi pada aspek pemahaman etika digital (+77,5 poin persentase), diikuti pemahaman jejak digital (+44,2 poin persentase) dan kemampuan mengenali hoaks (+40,0 poin persentase). Keterlibatan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan PKM ini juga memberikan kontribusi positif terhadap efektivitas pelaksanaan kegiatan, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang interaktif dan komunikatif.

Beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa yang akan datang adalah: (1) kegiatan literasi digital sebaiknya dilaksanakan secara berkelanjutan dan terintegrasi dengan program sekolah agar dampak yang dihasilkan lebih optimal; (2) perlu adanya penguatan sarana dan prasarana pendukung literasi digital di sekolah, khususnya akses internet dan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi; (3) materi literasi digital perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, termasuk penambahan materi praktis yang relevan dengan perkembangan teknologi terkini; serta (4) kerja sama antara perguruan tinggi dan sekolah mitra perlu terus ditingkatkan agar program pengabdian kepada masyarakat dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Klabat yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan jajaran guru SMA Negeri 10 Gorontalo Utara, SMA Negeri 4 Gorontalo Utara, dan SMK Negeri 3 Gorontalo Utara atas kerja sama dan dukungannya selama kegiatan berlangsung, serta kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2025). *Survei Profil Internet Indonesia 2025*. Jakarta: APJII.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (Ed. 2). New Jersey: Pearson Education.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra. *Informasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149-166.
- OECD. (2020). *21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World*. PISA, OECD Publishing, Paris.
- Rahmawati, A., & Putra, B. S. (2025). Literasi Media Sosial untuk Siswa sebagai Solusi Hoaks dan Kenakalan Remaja. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 88-97.
- Sari, D. P., & Hidayati, N. (2025). Gambaran Penggunaan Gadget pada Remaja di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Godean. *Jurnal Ilmu Psikologi dan Kesehatan*, 2(1), 45-54.
- Sulistiyani, A. T. (2017). Kolaborasi Dosen dan Mahasiswa dalam Pengabdian kepada Masyarakat sebagai Bentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 12-21.
- Tsaniyah, N., & Juliana, K. A. (2019). Literasi Digital sebagai Upaya Menangkal Hoaks di Era Disrupsi. *Al-Balagh: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 4(1), 121-140.
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. Montreal: UNESCO Institute for Statistics.