

EDUKASI LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA ULAR TANGGA

**Regy Fauzi AlBayan¹, Nilam Ratu Prawira Jaya², Keisya Azzahra³, Najla Mufida Langi⁴,
Nada Nailatunnajah⁵, Raisya Tyara Azzahra⁶, Indri Ayu Widianti⁷**

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: regyfauzyalbayan@gmail.com

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: nilamprawira@gmail.com

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: akeisya29@gmail.com

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: najlalani849@gmail.com

⁵Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: nadanjh66@gmail.com

⁶Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: achatyara31@gmail.com

⁷Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
Email: indriayu@unsil.ac.id

Abstract

This community service activity aims to enhance the digital literacy skill of students in class X-6 at SMAN 4 Tasikmalaya by fostering their ability to become smart, careful, and responsible digital users. The program was carried out as a response to the growing challenges faced by teenagers in navigating the digital environment, including misinformation, digital ethics, privacy issues, and risky online behavior. The method used in this activity involved interactive learning sessions, group discussions, case-based analysis, and hands-on practice related to evaluating online information and recognizing digital risks. The result indicated an increase in students' understanding of credible information sources, responsible use of social media, and awareness of digital footprints. Furthermore, students demonstrated improved critical thinking skill in identifying hoaxes and engaging ethically in online interactions. This program highlight the importance of strengthening digital literacy among high school students as a preventive effort against negative digital exposure. Overall, the service activity successfully achieved it's objectives and contributed positively to students' digital awareness, behavior, and responsibility.

Keywords: *digital literacy, responsible digital use, information analysis, student, critical thinking.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap kehidupan remaja, khususnya peserta didik SMA yang aktif menggunakan internet dan media sosial dalam aktivitas belajar maupun hiburan. Kondisi ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan literasi digital yang baik agar mampu memanfaatkan teknologi dengan cerdas, teliti, dan bertanggung jawab. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu membedakan informasi valid dan hoaks, kurang memahami etika komunikasi digital, serta

belum memiliki kesadaran penuh terhadap keamanan data pribadi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sosial, pendidikan, dan perilaku generasi muda. Peserta didik SMA berada pada fase perkembangan yang sangat erat dengan penggunaan *gawai*, internet, dan media sosial dalam aktivitas sehari-hari baik sebagai sarana belajar maupun hiburan. Kondisi ini menuntut kemampuan literasi digital tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga mencakup aspek kognitif, etis, dan

sosial agar mereka mampu menjadi pengguna digital yang cerdas, teliti, dan bertanggung jawab.

Kebutuhan akan literasi digital memiliki landasan hukum yang kuat dalam berbagai regulasi nasional di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan literasi digital bukan lagi sekadar kebutuhan, tetapi telah menjadi bagian penting dalam upaya membentuk masyarakat yang cakap, aman, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi informasi.

Landasan tersebut tercantum dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) beserta perubahannya, yang menegaskan pentingnya penggunaan teknologi informasi secara aman, beretika, dan bertanggung jawab. Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan harus mampu menghasilkan peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab, termasuk dalam menghadapi tantangan di lingkungan digital.

Sejalan dengan itu, kebijakan Kementerian Pendidikan melalui Profil Pelajar Pancasila juga menempatkan kemampuan bernalar kritis, beretika, serta bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan pada peserta didik. Di sisi lain, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) melalui program Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi terus mendorong peningkatan literasi digital masyarakat, termasuk pelajar, dengan berfokus pada empat pilar utama, yaitu kecakapan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital. Keseluruhan regulasi dan kebijakan tersebut menjadi dasar yang kuat bagi penyelenggaraan berbagai program literasi digital di lingkungan pendidikan.

Literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi melalui teknologi digital. Menurut Paul Gilster (1997), literasi digital bukan sekadar kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi mencakup kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang ditemukan di internet. Sementara itu, UNESCO menegaskan bahwa literasi digital mencakup kompetensi teknis, kognitif, sosial-emosional, dan etika penggunaan teknologi.

Dalam konteks pendidikan, literasi digital sangat relevan dengan teori *constructivism*, Dimana peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, interaksi, dan pemecahan masalah. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) juga sejalan dengan teori *experiential learning*, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik terlibat aktif dalam proses eksplorasi.

Media Ular Tangga Literasi Digital merupakan bentuk *game based learnig* yang menggabungkan unsur permainan, tantangan, dan diskusi materi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, kerja sama kelompok, serta pemahaman konsep secara lebih menyenangkan.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa peserta didik memiliki intensitas penggunaan media sosial dan internet yang tinggi, namun tidak selalu dibarengi dengan kecakapan literasi digital yang memadai. Hal ini terlihat dari beberapa fenomena:

1. Masih banyak siswa yang tidak dapat membedakan informasi valid dengan hoaks, terutama ketika menerima konten yang viral.

2. Kesadaran akan keamanan digital relatif rendah, seperti penggunaan kata sandi sederhana dan kebiasaan membagikan data pribadi.
3. Sebagian siswa kurang memahami etika bermedia sosial, seperti pentingnya verifikasi sebelum membagikan informasi, menjaga komentar, serta menghargai privasi orang lain.
4. Pembelajaran literasi digital sebelumnya cenderung bersifat teoritis dan belum memanfaatkan media kreatif yang mampu menarik minat siswa.

Situasi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi literasi digital melalui pengalaman dan diskusi langsung. Oleh karena itu, kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan media permainan ular tangga literasi digital untuk membantu siswa mengasah kemampuan kritis, bekerja sama, dan menerapkan etika digital dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif (*participatory approach*), yaitu pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Freire (1970), pembelajaran partisipatif mendorong peserta untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui interaksi, diskusi, dan pengalaman nyata sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Pendekatan ini dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, membangun kemampuan berpikir kritis, serta mendorong kolaborasi dalam memahami konsep literasi digital.

Tahap awal kegiatan diawali dengan persiapan yang meliputi penyusunan

materi literasi digital sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, perancangan media pembelajaran berupa permainan Ular Tangga Literasi Digital beserta kartu-kartu pertanyaan, serta koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam penggunaan teknologi digital dan merumuskan solusi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah. Tahap persiapan ini bertujuan agar materi, media, dan strategi pembelajaran selaras dengan kondisi nyata peserta sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan secara efektif.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan konsep dasar literasi digital yang mencakup etika bermedia digital, keamanan digital, budaya digital, serta kecakapan digital. Selanjutnya, fasilitator memberikan penjelasan materi secara interaktif yang diselingi dengan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa. Setelah itu, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan penjelasan mengenai aturan permainan Ular Tangga Literasi Digital. Permainan dilaksanakan secara bergiliran, di mana setiap kelompok melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Pada setiap kotak permainan telah disediakan kartu pertanyaan atau studi kasus yang berkaitan dengan literasi digital dan harus dijawab oleh kelompok yang mendapat giliran. Penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar melalui permainan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, kemampuan memecahkan masalah, serta retensi materi karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual (Prensky, 2001; Gee, 2003).

Tahap akhir kegiatan berupa evaluasi yang dilakukan melalui refleksi bersama untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus menggali pengalaman belajar selama mengikuti permainan. Selain itu, setiap siswa diminta mengisi lembar kesan dan pesan sebagai bentuk evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan. Refleksi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan pengalaman yang diperoleh dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga tercipta pembelajaran yang lebih bermakna. Sementara itu, hasil refleksi dan umpan balik dari siswa menjadi bahan evaluasi bagi fasilitator untuk menyempurnakan pelaksanaan kegiatan serupa pada masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Selama permainan berlangsung, siswa terlihat aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam menjawab setiap tantangan. Pada bagian hasil ini, hasil kegiatan dijelaskan sesuai dengan urutan metode pelaksanaan yang dilakukan.

1. Persiapan

Pada tahap persiapan, kelompok kami menyusun materi literasi digital berdasarkan empat pilar utama Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi, yaitu kecakapan digital, etika digital, budaya digital, dan keamanan digital. Selain itu, kelompok kami juga merancang media Ular Tangga Literasi Digital beserta kartu pertanyaan yang berisi studi kasus sederhana mengenai hoaks, etika media sosial, dan keamanan akun.

Berdasarkan hasil di lapangan, guru dan pihak sekolah menyampaikan bahwa masih rendahnya kesadaran siswa mengenai keamanan digital serta masih adanya kesulitan dalam membedakan informasi yang valid dan informasi yang tidak benar. Oleh karena itu, materi yang disusun disesuaikan dengan permasalahan nyata yang dihadapi siswa sehingga penyampaian materi menjadi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pembukaan, penyampaian materi, pembentukan kelompok, penjelasan aturan permainan, serta pelaksanaan permainan Ular Tangga Literasi Digital. Dalam permainan tersebut, setiap kotak permainan berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok.

Selama kegiatan berlangsung, siswa tampak antusias dan aktif berdiskusi bersama anggota kelompoknya. Mereka menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan studi kasus yang diberikan. Pada kotak permainan yang berisi pertanyaan mengenai hoaks, siswa mulai mampu memberikan alasan mengapa suatu informasi dinilai tidak valid. Selain itu, pada materi keamanan digital, siswa menyadari bahwa penggunaan kata sandi yang sederhana serta kebiasaan membagikan data pribadi di media digital merupakan tindakan yang berisiko terhadap keamanan informasi pribadi.

3. Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui kegiatan refleksi kelas dan pengisian lembar kesan dan pesan oleh seluruh peserta.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyatakan permainan membantu mereka memahami materi literasi digital dengan lebih mudah. Siswa juga mengaku menjadi lebih berhati-hati dalam membagikan informasi di media sosial serta memahami pentingnya menggunakan kata sandi yang kuat dan menjaga kerahasiaan data pribadi ketika beraktivitas di ruang digital.

Pembahasan

Pembahasan ini disusun berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan pada setiap tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap temuan di lapangan dianalisis dengan mengaitkannya pada teori, hasil penelitian terdahulu, serta regulasi yang relevan sehingga dapat memberikan penjelasan mengenai efektivitas penggunaan media permainan Ular Tangga Literasi Digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap literasi digital.

1. Persiapan

Temuan pada tahap persiapan menunjukkan bahwa materi literasi digital yang disusun telah disesuaikan dengan kebutuhan nyata siswa berdasarkan hasil identifikasi permasalahan di sekolah. Rendahnya pemahaman mengenai keamanan digital serta kemampuan membedakan informasi yang valid menjadi dasar dalam penyusunan materi sehingga proses pembelajaran lebih kontekstual. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Gilster dalam Novaryansyah et al. (2025) yang menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi dan memanfaatkan informasi secara tepat. Selain itu, perancangan media Ular Tangga Literasi Digital mendukung

teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb (1984), yaitu pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas yang melibatkan pemecahan masalah dan refleksi terhadap pengalaman tersebut.

2. Pelaksanaan

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa aktif berdiskusi, bekerja sama, serta menunjukkan kemampuan menganalisis studi kasus mengenai hoaks dan keamanan digital. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa permainan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh.

Temuan ini mendukung konsep *Game-Based Learning* yang menjelaskan bahwa penggunaan permainan sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Anggraeni, 2023). Selain itu, interaksi antarsiswa selama diskusi kelompok juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dalam Novitasari et al. (2025), yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi antarpeserta didik. Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi informasi yang tidak valid, memahami risiko penggunaan kata sandi yang lemah, serta menyadari pentingnya menjaga data pribadi juga menunjukkan berkembangnya kompetensi literasi digital sebagaimana dirumuskan oleh UNESCO (2018), yaitu kemampuan mengakses, menganalisis,

mengevaluasi, serta menggunakan informasi digital secara bertanggung jawab.

Pelaksanaan kegiatan ini juga relevan dengan amanat Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi informasi secara bertanggung jawab, serta Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengarahkan pendidikan untuk membentuk peserta didik yang memiliki kecakapan, karakter, dan tanggung jawab dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

3. Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media permainan membantu siswa memahami materi literasi digital dengan lebih mudah, meningkatkan kesadaran untuk lebih berhati-hati dalam membagikan informasi di media sosial, serta menumbuhkan pemahaman mengenai pentingnya penggunaan kata sandi yang kuat dan perlindungan data pribadi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek pengetahuan, tetapi juga mulai membentuk sikap dan perilaku siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara lebih bertanggung jawab.

Temuan ini sejalan dengan konsep literasi digital menurut Gilster (1997) yang menekankan bahwa literasi digital mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara kritis. Selain itu, hasil tersebut juga mendukung implementasi Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2020), khususnya pada dimensi bernalar kritis dan mandiri, yang menekankan kemampuan peserta didik dalam menganalisis informasi,

mengambil keputusan secara bijaksana, serta bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital di kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan literasi digital siswa kelas X-6 SMAN 4 Tasikmalaya melalui media *Ular Tangga Literasi Digital*. Siswa menjadi lebih cerdas, teliti, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital. Media permainan terbukti efektif sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu menumbuhkan partisipasi aktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMAN 4 Tasikmalaya, khususnya kelas X-6, serta seluruh guru dan siswa yang terlibat dalam kegiatan ini.

REFERENSI

- Anggraeni, N. O. (2023). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Digital pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2021). *Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi*. Kominfo.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Profil Pelajar Pancasila: Kerangka Dasar Kurikulum Merdeka Belajar*. Kemendikbud.
- Kementrian Komunikasi dan Informatika. (2021). *Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi*.

- Jakarta: Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Profil Pelajar Pancasila: Kerangka Dasar Kurikulum Merdeka Belajar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Novaryansyah, G., Laksono, B. A., & Novitasari, N. (2025). Implementasi Project Based Learning di satuan pendidikan nonformal Sanggar Kegiatan Belajar Kabupaten Ciamis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 3(2), 75–84.
- Novitasari, P., Rahmawati, A. D., Sasomo, B., Mashuri, A., Rumiati, L., & Anggraheni, F. Y. (2025). Implementasi deep learning terintegrasi STEM dalam desain pembelajaran inovatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, 3(2), 55–59.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Rajab, T. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga berbasis Digital pada Pembelajaran Tematik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- UNESCO. (a.n.d.). *Digital literacy skills framework*. UNESCO Publishing.