Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)
Volume 7 No 1, Maret 2026
E-ISSN: 2722-0044 https://doi.org/10.52060/jppm.v7.i1.3738

Workhsop Penguatan Literasi Digital untuk Pelajar: Respon terhadap Era Disruptif

[1]Akmal Sutja, [2]Nur Hasanah Harahap, [3]Sri Rahma Ramadhoni, [4]Muhammad Ferdiansyah, [5]Zubaidah, [6]Rully Andi Yaksa
Universitas Jambi, Indonesia
email: [1]sutja.akmal@unja.ac.id, [2]nurhasanahhrhp05@unja.ac.id [3]sriramadhoni.sr@unja.ac.id, [4]ferdimuhamad34@unja.ac.id,[5]zubaidah89@unja.ac.id, [6]rullyandi@unja.ac.id

ABSTRAK

Era disruptif yang ditandai dengan percepatan inovasi teknologi digital telah membawa transformasi mendalam pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalamnya hilangnya sejumlah lapangan pekerjaan tradisional, melebarnya kesenjangan digital, serta munculnya tantangan etika dalam penggunaan teknologi. Situasi ini menjadi perhatian serius, khususnya di kalangan pelajar di Desa Sungai Duren, yang orang tuanya sebagian besar berprofesi di sektor pertanian dan perikanan, sehingga kapasitas pendampingan anak dalam menghadapi dinamika digital relatif terbatas. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memperkuat literasi digital para pelajar melalui workshop yang dirancang guna membekali mereka dengan keterampilan dan pengetahuan untuk menyikapi dampak negatif digitalisasi, seperti paparan hoaks, kecanduan gawai, dan menurunnya interaksi sosial. Metode pelaksanaan meliputi dua tahap: pertama, penyampaian materi secara interaktif melalui ceramah, diskusi, dan simulasi; dan kedua, pengenalan serta pendistribusian Kartu Literasi Digital sebagai alat bantu visual yang berisi pesan-pesan reflektif untuk mendorong keseimbangan antara kehidupan digital dan nyata. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kesadaran dan keterampilan peserta dalam memilah informasi, mengelola penggunaan gawai, serta menumbuhkan kreativitas berbasis aktivitas non-digital. Program ini tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga memberikan strategi praktis bagi mereka untuk menghadapi tantangan era disruptif secara lebih kritis, kreatif, dan bertanggung jawab.

Kata Kunci : Literasi Digital, Era Disruptif, Kartu Literasi, Pelajar

ABSTRACT

The disruptive era, characterized by the acceleration of digital technology innovation, has brought profound transformations to various aspects of life, including the loss of a number of traditional jobs, the widening of the digital divide, and the emergence of ethical challenges in the use of technology. This situation is a serious concern, especially among students in Sungai Duren Village, whose parents mostly work in the agriculture and fisheries sectors, resulting in limited capacity to guide their children in dealing with digital dynamics. The goal of this community service program is to strengthen students' digital literacy through workshops designed to equip them with the skills and knowledge to address the negative impacts of digitalization, such as exposure to hoaxes, gadget addiction, and decreased social interaction. The implementation method consisted of two stages: first, interactive delivery of material through lectures, discussions, and simulations; and second, the introduction and distribution of Digital Literacy Cards as visual aids containing reflective messages to encourage a balance between digital and real life. The results of the activity showed an increase in participants' awareness and skills in sorting information, managing gadget use, and fostering creativity based on non-digital activities. This program not only improved students' digital literacy but also provided them with practical strategies to face the challenges of the disruptive era in a more critical, creative, and responsible manner.

Keywords: *Digital Literacy, Disruptive Era, Literacy Cards, Students*

How to cite; Sutja, A., Hasanah Harahap, N., Rahma Ramadhoni, S., Ferdiansyah, M., Zubaidah, Z., & Rully Andi Yaksa, R. (2026). Workhsop Penguatan Literasi Digital untuk Pelajar: Respon terhadap Era Disruptif. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, *7*(1), 146-151. https://doi.org/10.52060/jppm.v7.i1.3738

This work is licensed under a Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional license

PENDAHULUAN

Era digital merupakan istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi teknologi informasi. Era digital ditandai dengan adanya teknologi, di mana terjadi peningkatan pada kecepatan dan arus pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan kehidupan masyarakat. Orang tua yang merupakan bagian dari masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tidak pernah lepas dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Teknologi baru adalah salah satu indikator yang paling terlihat dari munculnya zaman baru, dan juga untuk menandakan kedatangan masyarakat informasi. Revolusi teknologi informasi menyebabkan tersebarnya teknologi komunikasi dan hal tersebutlah yang dapat menginsiprasi terciptanya masyarakat baru (Webster, 2006).

Globalisasi yang dirasakan saat ini berdampak terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pendidikan anak yang mengakibatkan dampak positif dan negatif, salah satu dampak negatif adalah menurunnya prestasi akademik anak dikarenakan penggunaan internet yang berlebihan. Menurunnya prestasi akademik disebabkan oleh penerapan komunikasi sinkron seperti chat room yang dapat menyebabkan begadang hingga larut malam dan menyebabkan menurunnya prestasi akademiknya (Shahibi & Rusli, 2017). Membenarkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan bisa menimbulkan dampak negatif pada remaja seperti kesulitan sosial, piskologis ataupun akademik (Casaló & Escario, 2019). Perubahan yang terjadi pada saat sekarang ini dinamakan dengan Era Disruptif

Globalisasi yang dirasakan saat ini berdampak terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pendidikan anak yang mengakibatkan dampak positif dan negatif, salah satu dampak negatif adalah menurunnya prestasi akademik anak dikarenakan penggunaan internet yang berlebihan. Menurunnya prestasi akademik disebabkan oleh penerapan komunikasi sinkron seperti chat room yang dapat menyebabkan begadang hingga larut malam dan menyebabkan menurunnya prestasi akademiknya (Shahibi & Rusli, 2017). Membenarkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan bisa menimbulkan dampak negatif pada remaja seperti kesulitan sosial, piskologis ataupun akademik (Casaló & Escario, 2019). Perubahan yang terjadi pada saat sekarang ini dinamakan dengan Era Disruptif. Era Disruptif adalah periode perubahan besar yang ditandai dengan hadirnya inovasi-inovasi baru yang menggantikan atau menggeser cara-cara lama dalam berbagai bidang kehidupan, terutama karena kemajuan teknologi digital. Dampak era disruptif salah satunya adalah banyak pekerjaan lama yang hilang, kesenjangan digital, dan tantangan etika teknologi. Perkembangan dan perubahan sektor teknologi informasi dan menuntut agar bisa beradaptasi dengan baik, memilih dengan bijak, dan menggunakan teknologi dengan cerdas (Nurmadiah & Asmariani, 2019).

Globalisasi yang dirasakan saat ini berdampak terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pendidikan anak yang mengakibatkan dampak positif dan negatif, salah satu dampak negatif adalah menurunnya prestasi akademik anak dikarenakan penggunaan internet yang berlebihan. Menurunnya prestasi akademik disebabkan oleh penerapan komunikasi sinkron seperti chat room yang dapat menyebabkan begadang hingga larut malam dan menyebabkan menurunnya prestasi akademiknya (Shahibi & Rusli, 2017). Membenarkan bahwa penggunaan internet yang berlebihan bisa menimbulkan dampak negatif pada remaja seperti kesulitan sosial, piskologis ataupun akademik (Casaló & Escario, 2019). Perubahan yang terjadi pada saat sekarang ini dinamakan dengan Era Disruptif. Era Disruptif adalah periode perubahan besar yang ditandai dengan hadirnya inovasi-inovasi baru yang menggantikan atau menggeser cara-cara lama dalam berbagai bidang kehidupan, terutama karena kemajuan teknologi digital. Dampak era disruptif salah satunya adalah banyak pekerjaan lama yang hilang, kesenjangan digital, dan tantangan etika teknologi. Perkembangan dan perubahan sektor teknologi informasi dan menuntut agar bisa beradaptasi dengan baik, memilih dengan bijak, dan menggunakan teknologi dengan cerdas (Nurmadiah & Asmariani, 2019).

Selain itu, Tanpa pemahaman yang baik tentang etika digital, peserta didik berisiko terlibat dalam perilaku negatif seperti penyebaran informasi palsu, *cyberbullying,* pornografi dan pelanggaran privasi yang dapat mengancam perkembangan karakter siswa (Akbar & Noviani, 2019). Meningkatnya ketersediaan teknologi memberi tantangan pemahaman kepada

siswa tentang bagaimana pendidikan diatur dan disampaikan, suasana lingkungan belajar yang baru, dimana siswa yang sekarang terhubung dengan teknologi era digital dari seluruh dunia dan memberikan kekhawatiran terhadap perubahan perkembangan karakteristik siswa di era digital dari cyberbullying (Yuhandra et al, 2021). Perubahan karakteristik pada siswa saat ini terlihat dari etika, perilaku, dan emosi seperti: mudah marah, kecewa, cemas, depresi, membentak, berkurangnya rasa hormat kepada orang tua, penurunan solidaritas dan kebersamaan.

Kondisi tersebut secara nyata ditemukan pada siswa di SD Negeri 006/IX Desa Sungai Duren yang menjadi mitra dalam pengabdian ini. Para siswa memiliki kedekatan yang sangat tinggi dengan penggunaan teknologi digital dalam keseharian mereka. Namun, tantangan utama muncul dari sisi pendampingan, di mana sebagian besar orang tua siswa di Desa Sungai Duren berprofesi di sektor pertanian dan perikanan. Hal ini menyebabkan kapasitas orang tua dalam mendampingi anak menghadapi dinamika dunia digital menjadi relatif terbatas. Akibatnya, siswa berisiko lebih besar terpapar dampak negatif digitalisasi seperti hoaks, kecanduan gawai, hingga menurunnya interaksi sosial yang dapat mengancam perkembangan karakter mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan dari pengabdian ini adalah agar siswa-siswa di desa sungai duren mendapatkan manfaat dan memiliki keterampilan dan pengetahuan melalui literasi digitalisasi, khususnya dalam memberikan edukasi dan keterampilan dalam mencegah dan menghindari dari perubahan-perubahan yang terjadi.

METODE

Lokasi kegiatan adalah SD Negeri 006/IX Desa Sungai Duren, yang terletak di Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi. Program terdiri dari empat fase: ceramah, presentase, diskusi, simulasi dan refleksi. Ini akan dilaksanakan dari bulan Agustus hingga Oktober 2025, pengabdian ini dilakukan sebanyak 2 kali pelaksanaan. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan Workhsop Penguatan Literasi Digital untuk Pelajar: Respon terhadap Era Disruptif, adapun metode yang akan dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat, diantaranya:

1. Subjek dalam pengabdian ini adalah siswa SD Negeri 006/IX Desa Sungai Duren dengan jumlah peserta sebanyak 30 peserta.
2. Ceramah: Metode ini digunakan untuk memberikan penjelasan dan informasi tentang konsep dasar Bahaya Era Digitalisasi Untuk Pelajar: Kognitif, Afektif, Psikomotorik Menurun dan Ceramah harus disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta pelatihan.
3. Presentasi: Metode ini digunakan untuk mempresentasikan materi pelatihan dalam bentuk visual. Presentasi dapat menggunakan slide presentasi atau video yang memudahkan peserta pelatihan untuk memahami materi pelatihan.
4. Diskusi: Metode ini digunakan untuk mengajak peserta pelatihan untuk berdiskusi tentang konsep Bahaya Era Digitalisasi Untuk Pelajar dan Diskusi harus dimoderasi dengan baik dan diarahkan ke arah yang produktif.
5. Simulasi: Metode ini digunakan untuk mensimulasikan situasi atau skenario tentang kejadian-kejadian yang pernah dialami dengan memperlihatkan gambar, dan video yang berkaitan dengan fenomena yang terjadi dalam digitalisasi.
6. Refleksi: proses pemikiran atau evaluasi terhadap pengalaman, tindakan, atau kejadian yang telah terjadi, dengan tujuan untuk memahami, belajar, dan meningkatkan diri

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan Kegiatan

Persiapan kegiatan workshop penguatan literasi digital bagi siswa dilakukan melalui koordinasi antara tim pengabdian dengan pihak sekolah SD 006/IX di Desa Sungai Duren. Kegiatan workshop dilaksanakan di ruang aula sekolah dengan dihadiri oleh seluruh peserta yang berjumlah 30 siswa. Partisipasi aktif terlihat dari antusiasme siswa saat sesi tanya jawab dan simulasi.Sekolah mitra yang terlibat menyambut baik program ini, karena sebagian besar siswa memang sangat dekat dengan

penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Tim pengabdian menyiapkan materi yang sesuai dengan dunia siswa, di antaranya mengenai cara menggunakan internet secara sehat, memilah informasi yang benar, memahami dampak positif dan negatif media sosial, serta strategi mengatur waktu agar penggunaan gawai tidak mengganggu proses belajar. Perlengkapan yang disiapkan meliputi proyektor, laptop, dan materi visual berupa slide serta video pembelajaran yang dirancang menarik agar siswa mudah memahami isi penyuluhan. Pelaksanaan pengabdian ii dilaksanakan sebanyak dua kali.

Pelaksanaan Pertama

Kegiatan workshop dilaksanakan di salah satu ruang aula sekolah yang cukup luas untuk menampung peserta. Acara dimulai dengan sambutan dari pihak sekolah, dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian. Tim pengabdian membuka sesi dengan memberikan pengantar mengenai pentingnya literasi digital di kalangan pelajar, menekankan bahwa siswa perlu memiliki keterampilan tidak hanya menggunakan teknologi, tetapi juga memanfaatkannya secara bijak. Setelah itu, menjelaskan tentang bagaimana media sosial dapat memengaruhi sikap dan emosi siswa, sehingga perlu adanya pengendalian diri dan pendampingan guru maupun orang tua.

Materi selanjutnya menekankan dampak berkurangnya aktivitas fisik akibat kecanduan gawai serta pentingnya menjaga keseimbangan antara dunia digital dan aktivitas nyata. Dan dilanjutkan memberikan arahan mengenai pentingnya keterampilan kritis dalam memilah informasi, terutama agar siswa tidak mudah percaya pada berita bohong atau hoaks yang banyak beredar di internet . Sementara itu, dalam menutup sesi dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk menggunakan teknologi sebagai sarana belajar dan mengembangkan kreativitas.

Materi disampaikan secara interaktif dengan melibatkan siswa melalui pertanyaan singkat, kuis sederhana, serta diskusi kelompok kecil. Beberapa siswa tampak antusias ketika ditanya tentang kebiasaan mereka dalam menggunakan media sosial dan aplikasi digital. Tim juga mengadakan simulasi singkat tentang cara mengenali informasi yang valid dengan membandingkan dua artikel daring, di mana siswa diminta mengidentifikasi mana yang merupakan berita benar dan mana yang hoaks.



Gambar 1. Dokumentasi pelaksanaan pengabdian pertama

Seluruh kegiatan penyampaian materi di sekolah didokumentasikan oleh tim mahasiswa. Dokumentasi berupa foto dan video memperlihatkan jalannya kegiatan mulai dari sambutan pembuka, pemaparan materi oleh para dosen, partisipasi aktif siswa dalam sesi tanya jawab, hingga simulasi literasi digital yang diikuti dengan penuh antusiasme. Sebagai penutup, dilakukan foto bersama antara tim pengabdian dengan seluruh siswa yang hadir Dokumentasi ini menjadi bukti penting bahwa kegiatan tidak hanya bersifat ceramah sepihak, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Pelaksanaan kedua

Sebagai bentuk komitmen untuk menanamkan kesadaran literasi digital yang berkelanjutan, tim pengabdian pada pertemuan kedua ini memperkenalkan sebuah produk inovatif yang dirancang khusus: Kartu Literasi Digital. Inovasi ini hadir bukan sebagai materi teoritis belaka, melainkan sebagai sebuah

alat perangsang dialog dan refleksi diri yang dirancang secara visual untuk meninggalkan kesan mendalam. Kartu-kartu ini berisi serangkaian pernyataan provokatif yang secara sengaja menciptakan dikotomi positif antara kehidupan nyata dan dunia digital, seperti "Lari di Taman Membebaskan Pikiran, Scroll Membelenggu" dan "Kreativitas Butuh Tindakan, Bukan Hanya Like dan Share". Filosofi perancangannya adalah untuk berfungsi sebagai pengingat visual yang kuat dan portabel, yang dapat dengan mudah dilihat oleh siswa kapan saja untuk merefleksikan ulang kebiasaan digital mereka sehari-hari.

Dalam sesi yang berlangsung interaktif, tim tidak sekadar membagikan kartu-kartu tersebut, tetapi memandu peserta untuk mendalami makna di balik setiap pesannya. Setiap pernyataan pada kartu menjadi bahan diskusi yang hidup. Misalnya, kartu yang berbunyi "Tubuh Butuh Aktivitas, Bukan Pasif di Kursi" memicu pembahasan tentang perbedaan mendasar antara kelelahan fisik yang sehat pasca berolahraga dengan kelelahan mental dan rasa hampa yang sering kali mengikuti sesi scroll media sosial yang berjam-jam. Tim menjelaskan dari sisi ilmiah sederhana bagaimana aktivitas fisik melepaskan endorfin hormon kebahagiaan sementara ketergantungan pada gawai justru dapat memicu stres dan kecemasan. Pembahasan serupa dilakukan untuk kartu "Nikmati Hembusan Angin, Bukan Hanya Pendingin Layar", di mana siswa diajak untuk menyadari dan menghargai kembali pengalaman indrawi langsung yang sering terabaikan karena terlalu asyik dengan dunia di balik layar.



Gambar 2. Dokumentasi pelaksanaan pengabdian kedua

Puncak dari sesi ini adalah ketika para siswa diajak untuk tidak hanya menjadi penerima pesan, tetapi juga menjadi pencipta makna. Melalui sebuah kegiatan workshop kreatif, mereka diminta untuk merespons pesan-pesan dalam kartu, seperti "Menggambar Nyata Lebih Seru Daripada Edit Foto" dan "Kreasi Tangan Lebih Unik Daripada Template Online", dengan sebuah tindakan nyata. Mereka diberikan kertas, pena, alat menggambar, dan bahan-bahan kerajinan tangan untuk menciptakan sesuatu berdasarkan imajinasi mereka sendiri, tanpa mengandalkan template digital atau filter. Suasana ruangan pun seketika berubah menjadi sanggar kreatif yang dinamis; ada yang asyik menggambar ilustrasi, menulis puisi atau cerita pendek pada kertas, bahkan membuat kolase dan kerajinan sederhana. Melalui praktik langsung ini, esensi dari semua pesan kartu bahwa kebahagiaan dan kepuasan sejati berasal dari keterlibatan aktif dan kreasi di dunia nyata bukan lagi sekadar teori, melainkan sebuah pengalaman yang mereka rasakan sendiri. Kegiatan ini berhasil mentransformasikan pemahaman konseptual menjadi sebuah kesadaran yang terinternalisasi, dengan kartu literasi berperan sebagai katalisator yang powerful.

KESIMPULAN

Kegiatan workshop penguatan literasi digital bagi siswa di SD Negeri 006/IX Desa Sungai Duren telah berhasil dilaksanakan dengan lancar dan tertib. Melalui rangkaian metode ceramah, diskusi, dan simulasi, kegiatan ini telah menjawab tujuan pengabdian dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan kritis untuk menghadapi tantangan era disruptif. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan kesadaran siswa dalam memilah informasi valid guna menghindari hoaks, serta kemampuan mengelola durasi penggunaan gawai untuk mencegah kecanduan. Penggunaan inovasi "Kartu Literasi Digital" terbukti efektif sebagai katalisator yang mengubah pemahaman konseptual

siswa menjadi kesadaran praktis untuk menyeimbangkan kehidupan digital dengan aktivitas nyata yang produktif. Dengan demikian, program ini telah memberikan strategi konkret bagi siswa untuk menggunakan teknologi secara lebih sehat, bijak, dan kreatif di tengah dinamika digitalisasi yang kompleks.

PERSANTUNAN

Ucapan terima kasih dan apresiasi diberikan kepada berbagai pihak, baik pemberi dana maupun pihak lain yang telah turut serta dalam membantu terlaksananya program pengabdian ini melalui Kontrak Pengabdian Nomor 1728/UN21/PM/2025. Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada: Rektor Universitas Jambi, Kepala LPPM Universitas Jambi, Dekan FKIP Universitas Jambi, Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Muaro Jambi, Kepala Desa Sungai Duren beserta staf, Kepala Sekolah SD N 006/IX Sungai Duren, guru, staf, serta seluruh siswa SD N 006/IX Sungai Duren

REFERENSI

Webster F. Theories of the information society. 3rd ed. Investigating Information Society. new york: Routledge; 2006. 29–50 p

Shahibi MS & Rusli KNKK. The Influence of Internet Usage on Students Academic Performance. *Int J Acad Res Bus Soc Sci*. 2017;7(8). https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v7-i8/3301

Casaló L V., Escario JJ. Predictors of excessive internet use among adolescents in Spain: The relevance of the relationship between parents and their children. *Comput Human Behav*. 2019;92:344–51. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.11.042

Nurmadiah, N., & Asmariani, A. (2019). Teknologi pendidikan. Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam, 7(1), 61-90.https://doi.org/10.32520/afkar.v7i1.220

Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.

Yuhandra, E., Akhmaddhian, S., Fathanudien, A., & Tendiyanto, T. (2021). Penyuluhan hukum tentang dampak positif dan negatif penggunaan gadget dan media sosial. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat,* 4(01), 78-84. https://doi.org/10.25134/empowerment.v4i01.4028