

## **Peningkatan literasi digital untuk mewujudkan generasi cakap digital di SMAN 2 Sukawati**

**I Gst. Agung Pramesti Dwi Putri<sup>1</sup>, A.A. Istri Ita Paramitha<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia

Penulis korespondensi : Penulis 1

E-mail : pramesti.primakara.ac.id

Diterima: 25 April 2025 | Direvisi 11 Mei 2025 | Disetujui: 13 Mei 2025 | Online: 20 Mei 2025

© Penulis 2025

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa di SMAN 2 Sukawati agar mereka mampu memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi secara bijak. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah interaktif, diskusi kelompok, serta simulasi penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Peserta diberikan pemahaman mengenai keamanan digital, etika dalam berinternet, serta keterampilan kritis dalam menyaring informasi. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan kuis berbasis digital yang mengukur pemahaman peserta terhadap konsep literasi digital, termasuk kemampuan mengenali hoaks dan menjaga privasi daring. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep literasi digital, yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, antusiasme peserta dalam diskusi dan simulasi menunjukkan bahwa pendekatan interaktif mampu meningkatkan kesadaran serta keterampilan mereka dalam menghadapi tantangan di era digital. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak berkelanjutan dalam membentuk generasi yang cakap digital dan mampu memanfaatkan teknologi secara positif.

**Kata kunci:** budaya digital; cakap digital; etika digital; hoaks; literasi digital.

### **Abstract**

This community service activity aimed to improve the digital literacy of students at SMAN 2 Sukawati so that they are able to understand, use, and utilize technology wisely. The methods used in this activity included interactive lectures, group discussions, and simulations of digital technology use in daily life. Participants were provided with insights into digital security, online ethics, and critical skills for filtering information. Evaluation was carried out through pre-tests and post-tests using digital quizzes that measured participants' understanding of digital literacy concepts, including their ability to recognize hoaxes and protect their online privacy. The results showed an improvement in students' understanding of digital literacy, as indicated by the evaluation outcomes before and after the training. In addition, the participants' enthusiasm during discussions and simulations demonstrated that the interactive approach effectively enhanced their awareness and skills in facing the challenges of the digital era. This activity is expected to have a sustainable impact in shaping a digitally literate generation capable of utilizing technology in a positive manner.

**Keywords:** digital culture; digitally literate; digital ethics; hoax; digital literacy.

---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi saat ini dapat dilihat dengan semakin meningkatnya jumlah pengguna internet (Rusdy, 2021). Penemuan internet mendorong peradaban manusia memasuki era digital yang

mengubah cara manusia menjalani kehidupan (Chandra, 2021). Sejak ditemukannya internet, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung dengan pesat. Salah satu hasil dari perkembangan ini adalah media digital, yang mencakup berbagai platform baru seperti situs web, blog, dan media sosial. Sejak akhir abad ke-20, media digital telah menjadi sarana utama dalam mendistribusikan informasi secara masif dengan kecepatan tinggi, sehingga membentuk masyarakat berbasis informasi. Hal ini tercermin dari hasil survei internet yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Berdasarkan Laporan Survei Internet APJII Tahun 2024, tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,50% yang meningkat 1,31% dibandingkan tahun sebelumnya. Dalam skala daerah, penetrasi internet di Provinsi Bali mencapai hingga 85,47%, dimana akses internet ini cukup tinggi jika dibandingkan rata-rata nasional. Tidak dapat dipungkiri, pemanfaatan teknologi pada setiap aspek kehidupan kini menjadi hal yang penting (Putri et al., 2024).

Masifnya tingkat penggunaan internet ini telah mendorong peningkatan kebutuhan akan pendidikan digital. Ketergantungan terhadap teknologi digital yang terus meningkat menuntut perhatian lebih terhadap cara individu memanfaatkannya, berinteraksi di ruang digital, serta menguasai keterampilan yang diperlukan dalam menjalankan tugas-tugas berbasis digitalisasi (Reddy et al., 2023). Keterampilan memanfaatkan ruang digital erat kaitannya dengan literasi digital. Literasi memiliki arti dasar yang merupakan pintu utama bagi pengembangan literasi secara lebih luas (Nasution et al., 2024). Literasi digital merujuk pada keterampilan teknis dalam mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi (Naufal, 2021). Namun, dengan terus berkembangnya teknologi, ruang lingkup literasi digital saat ini pun terus mengalami perluasan. Literasi digital tidak hanya mencakup pembelajaran dan penguasaan penggunaan komputer atau keterampilan beraktivitas secara daring saja, tetapi juga menuntut kemampuan dalam menilai serta memanfaatkan informasi secara kritis agar dapat dikonversi menjadi pengetahuan yang bermakna.

Literasi digital memiliki peran yang penting dalam membentuk sumber daya manusia. Hal ini disebabkan karena saat ini teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Teknologi informasi dan komunikasi ini menjadi alat yang penting untuk berbagai bidang seperti bidang pendidikan, komunikasi dan bisnis. Selain itu, literasi digital dapat membantu manusia untuk terus beradaptasi ditengah derasnya arus perubahan yang terjadi secara terus menerus, khususnya pada dunia teknologi. Untuk itu, siswa sekolah menengah atas membutuhkan pengetahuan tentang literasi digital ini. Hal serupa juga ditemukan di SMAN 2 Sukawati. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi kegiatan pengabdian karena memiliki tingkat penggunaan teknologi yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar, serta adanya permintaan langsung dari pihak sekolah untuk mendukung program literasi digital yang tengah dijalankan. Selain itu, letaknya yang strategis dan keterbukaan sekolah terhadap kolaborasi eksternal menjadikan SMAN 2 Sukawati sebagai mitra yang relevan dalam implementasi program pengabdian ini.

SMAN 2 Sukawati terletak di Kabupaten Gianyar, Bali, dengan potensi fisik dan infrastruktur yang memadai untuk mengakses teknologi digital, termasuk jaringan internet yang stabil. Secara sosial, masyarakat Gianyar juga terbuka terhadap perkembangan teknologi dan cukup aktif menggunakan media digital dalam kehidupan sehari-hari. Dari segi ekonomi, wilayah ini memiliki potensi pariwisata dan budaya yang didukung oleh peran generasi muda dalam mempromosikan daerah mereka secara digital. Pihak sekolah menyatakan, pengetahuan akan literasi digital merupakan hal yang dibutuhkan sejalan dengan program literasi yang dijalankan sekolah. Hal ini dikarenakan oleh tingginya aktivitas pembelajaran yang melibatkan teknologi. Disisi lain, kegiatan sehari-hari para siswa pun tidak bisa dipisahkan dengan penggunaan internet. Peningkatan literasi digital di kalangan pelajar di sekolah ini sangat diperlukan, karena tidak hanya akan bermanfaat bagi individu, tetapi juga dapat mendukung pengembangan ekonomi lokal dan potensi budaya daerah. Kegiatan ini secara langsung memperkenalkan keterampilan digital yang dapat dimanfaatkan siswa untuk membuat konten positif, seperti promosi pariwisata daerah, kampanye budaya lokal, atau kewirausahaan digital berbasis kerajinan tradisional. Dengan membekali siswa kemampuan menyaring informasi, menjaga etika digital, dan memanfaatkan media secara kreatif, diharapkan mereka dapat menjadi agen perubahan

yang mendorong pelestarian budaya sekaligus penguatan ekonomi lokal melalui pemanfaatan ruang digital.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membekali siswa SMAN 2 Sukawati dengan keterampilan literasi digital melalui pelatihan tentang internet cerdas, keamanan digital, dan penggunaan alat digital secara produktif. Materi pelatihan disusun ke dalam beberapa modul utama, yaitu: (1) *Smart Internet Use* yang membahas cara bijak menggunakan media sosial dan mengenali jejak digital, (2) *Digital Safety & Privacy* yang menekankan pentingnya menjaga data pribadi dan menghindari risiko kejahatan siber, (3) *Hoax Identification* yang melatih peserta mengenali informasi palsu dan misleading content melalui ciri-ciri konten hoaks, dan (4) *Digital Ethics & Culture* yang menanamkan nilai-nilai etika dalam berinteraksi secara daring dan mengaitkannya dengan nilai Pancasila. Seluruh modul dikembangkan secara kontekstual dengan studi kasus, simulasi interaktif, serta kuis digital berbasis *platform Quizizz*. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para siswa dapat menjadi generasi yang cakap digital dan mampu memanfaatkan teknologi secara maksimal dan bertanggung jawab.

## METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan interaktif yang melibatkan peserta secara langsung terlibat dalam aktivitas pemahaman literasi digital. Kegiatan pengabdian diawali dengan proses identifikasi masalah. Langkah awal ini dilakukan untuk menggali permasalahan dan kebutuhan pelatihan di SMAN 2 Sukawati. Selain melakukan diskusi dengan guru, tim pengabdian juga melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran yang berbasis digital serta menelaah program literasi sekolah. Selain itu, survei singkat juga disebarakan kepada siswa untuk mengetahui pemahaman awal mereka tentang keamanan digital, hoaks, dan etika bermedia sosial. Kombinasi dari pendekatan membantu dalam penentuan topik dan penyusunan materi pelatihan yang relevan.

Tahapan berikutnya adalah penyusunan materi pelatihan. Topik besar dalam kegiatan pelatihan ini adalah mengenai literasi digital. Peningkatan literasi digital dilakukan dengan memberikan pelatihan mengenai keterampilan berinternet cerdas dan bertanggung jawab, keamanan digital, serta menggunakan alat digital untuk produktivitas. Selain menyiapkan materi pelatihan, aktivitas permainan juga disiapkan untuk secara langsung melibatkan peserta pada kegiatan pengabdian. Salah satu permainan utama yang digunakan adalah kuis digital berbasis *Quizizz*, yang menyajikan pertanyaan seputar hoaks, keamanan digital, dan etika bermedia. Peserta juga mengikuti permainan kelompok validasi informasi, di mana setiap tim diminta mengidentifikasi apakah suatu berita atau gambar merupakan hoaks atau fakta berdasarkan ciri-ciri yang telah dipelajari. Aktivitas-aktivitas ini dirancang untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim sekaligus mengukur pemahaman peserta secara menyenangkan. Setelah semua materi dan aktivitas siap, kegiatan dilanjutkan dengan proses sosialisasi dan pendaftaran peserta.

Tahapan keempat adalah pelaksanaan pelatihan. Metode yang digunakan adalah kombinasi antara teori, demonstrasi praktis, dan studi kasus, serta memanfaatkan teknologi informasi. Pada sesi pelatihan ini peserta juga akan diajak untuk menguji tingkat literasi digital yang mereka miliki setelah pelatihan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait literasi digital khususnya mengidentifikasi hoaks. Sebagai penutup, pelatihan diakhiri dengan proses evaluasi dan pengumpulan umpan balik dari peserta guna menilai efektivitas pelatihan serta menyesuaikan materi untuk perbaikan di masa mendatang. Evaluasi dilakukan menggunakan kuis digital berbasis *platform Quizizz* yang mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan, seperti identifikasi hoaks, keamanan digital, dan etika bermedia. Selain itu, instrumen umpan balik berupa kuesioner daring disebarakan kepada peserta untuk menilai kepuasan terhadap pelatihan, tingkat pemahaman yang diperoleh, serta memberikan saran perbaikan untuk kegiatan selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Rabu, 5 Februari 2025. Rangkaian kegiatan dibuka oleh Kepala SMAN 2 Sukawati, Bapak I Ketut Kaptika, S.Pd. Total peserta pelatihan literasi digital ini

adalah 94 orang. Pelatihan ini utamanya menyasar siswa kelas XII sebagai peserta kegiatan. Pemilihan kelas XII didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini sedang mempersiapkan diri untuk memasuki dunia perguruan tinggi maupun dunia kerja, sehingga kebutuhan akan literasi digital yang kuat menjadi lebih mendesak. Selain itu, siswa kelas XII dinilai memiliki tingkat kedewasaan dan tanggung jawab yang cukup dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip digital yang diajarkan. Disisi lain, kegiatan ini juga diikuti oleh para guru yang tergabung dalam kelompok guru literasi. Proses pelatihan dibagi menjadi tiga sesi. Pada sesi pertama, para peserta diajak untuk menginternalisasi kembali terkait hal-hal yang perlu mendapat perhatian ketika berinteraksi di dunia online. Sesi kedua dilanjutkan dengan pelaksanaan permainan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta tentang literasi digital. Kemudian sesi terakhir ditutup dengan penjelasan mengenai peluang karir di era digital.

Sesi pertama diawali dengan pemberian pemahaman tentang literasi digital dan pentingnya memiliki tingkat literasi digital yang baik. Setelah itu dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang privasi di dunia digital, penangkalan hoaks, etika di dunia digital, serta budaya digital. Prinsip perlindungan hak privasi atas data pribadi menjadi aspek penting dalam era digital yang terus berkembang. Data pribadi mengacu pada segala jenis informasi yang dapat mengidentifikasi seseorang, baik secara langsung maupun tidak langsung (Suari dan Sarjana, 2023). Berdasarkan diskusi dengan peserta, ditemukan beberapa permasalahan umum yang berkaitan dengan privasi, seperti penggunaan kata sandi yang sama untuk banyak akun, penggunaan nama lengkap dan informasi sensitif di media sosial, serta ketidaktahuan terhadap izin akses aplikasi yang mengakses kamera, lokasi, atau kontak tanpa disadari. Oleh karena itu, para peserta diajak untuk menelaah kembali apakah selama ini kegiatan yang dilakukan di dunia maya telah memerhatikan aspek perlindungan privasi atau tidak. Termasuk mengevaluasi kata sandi yang selama ini digunakan. Perlindungan privasi ini tidak hanya penting untuk diri sendiri, namun juga untuk melindungi orang terdekat. Dokumentasi pada sesi pertama dapat dilihat pada Gambar 1.



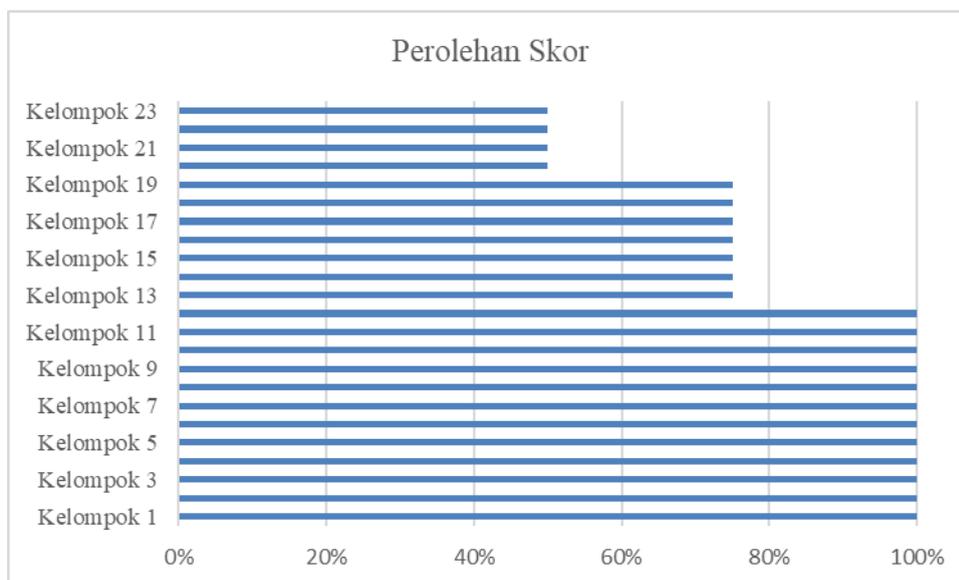
**Gambar 1.** Sesi pemaparan materi literasi digital

Penyebaran hoaks atau berita palsu menjadi salah satu tantangan yang harus dihadapi ditengah pesatnya arus informasi di dunia maya. Fenomena penyebaran berita hoaks telah menjadi ancaman serius, terutama bagi pelajar yang rentan terjebak dalam arus informasi yang tidak benar (Adijaya, dkk., 2024). Jika para pelajar tidak memiliki pemahaman yang baik dalam mengidentifikasi berita hoaks, maka dapat menimbulkan dampak yang merugikan untuk dirinya sendiri juga masyarakat luas. Informasi palsu dapat menimbulkan kepanikan, ketidakpercayaan, dan bahkan dapat memicu tindakan yang merugikan (Salsabila, dkk., 2024). Oleh sebab itu, pemberian materi tentang hoaks menjadi topik utama pada sesi yang kedua. Pada sesi ini para peserta diberikan pemahaman tentang cara mengidentifikasi hoaks dengan melihat ciri-ciri utama hoaks tersebut. Diakhir sesi, para peserta diajak untuk bermain kuis menggunakan platform Quizizz. Platform ini dipilih karena memiliki antarmuka yang menarik, mudah diakses melalui perangkat seluler, serta menyediakan elemen gamifikasi seperti *leaderboard* dan *timer* yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta. Selain itu,

Quizizz memungkinkan untuk memantau hasil secara *real-time* dan melakukan evaluasi berbasis data setelah kegiatan berlangsung.

Permainan yang dilakukan bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta dalam mendeteksi hoaks. Peserta dibagi ke dalam kelompok yang beranggotakan empat orang, sehingga terbentuklah 23 kelompok. Setiap kelompok akan diberikan potongan informasi yang berasal dari media sosial ataupun berita dari media *online*. Tugas mereka adalah menentukan, apakah informasi yang disajikan adalah informasi yang valid dan dapat dipercaya, atau informasi palsu. Materi permainan disusun berdasarkan kriteria tertentu, yaitu: (1) informasi berasal dari sumber yang umum diakses oleh pelajar seperti WhatsApp, Instagram, dan portal berita daring; (2) materi mencakup variasi format – teks, gambar, dan judul berita; (3) terdapat kombinasi antara berita benar dan hoaks aktual yang pernah diverifikasi melalui situs pemeriksa fakta TurnBackHoax.id; dan (4) topiknya relevan dengan kehidupan remaja.

Berdasarkan hasil evaluasi, secara umum para peserta telah dapat membedakan informasi yang tergolong hoaks dan tidak dengan memerhatikan ciri-ciri hoaks yang telah dipaparkan sebelumnya. Hanya terdapat 4 kelompok yang memperoleh nilai 50%. Kesulitan yang dirasakan peserta dalam menjawab pertanyaan adalah saat memastikan foto yang ditayangkan adalah foto asli atautkah hasil rekayasa. Penggunaan *artificial intelligent* dalam menghasilkan gambar dengan hasil yang cukup menyerupai gambar asli cukup menyulitkan peserta dalam mengambil keputusan. Selain itu, beberapa peserta juga mengalami kebingungan dalam membedakan judul berita *clickbait* dengan berita faktual, terutama ketika judul tersebut menggunakan bahasa yang provokatif. Tantangan lainnya termasuk kesulitan mengenali sumber berita yang kredibel dan kecenderungan mempercayai informasi jika telah tersebar luas atau disampaikan oleh figur publik. Skor dari masing-masing kelompok dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Perolehan skor per kelompok

Selain pembahasan mengenai hoaks, etika dan budaya di dunia digital juga diperkenalkan kepada para peserta. Dalam literasi digital, etika mencakup pemahaman mengenai prinsip moral, tanggung jawab, serta standar perilaku yang harus ditaati saat beraktivitas di dunia digital (Schoentgen & Wilkinson, 2021). Disisi lain, etika digital juga memiliki fungsi sebagai alat yang berfungsi untuk memerangi disparitas dalam akses teknologi dan menciptakan lingkungan digital yang inklusif (Tanjung, dkk., 2024). Para peserta diajak untuk juga menerapkan etika yang berlaku di dunia nyata ketika beraktivitas pada dunia maya. Hal ini untuk memastikan siswa menghindari pelanggaran yang sering ditemukan di kalangan pelajar seperti menyebarkan informasi pribadi teman tanpa izin, mengunggah konten yang mengandung ujaran kebencian atau *bullying* di media sosial, serta

menyebarkan informasi tanpa mengecek kebenarannya terlebih dahulu. Tindakan-tindakan tersebut dapat menimbulkan dampak psikologis, sosial, maupun hukum, sehingga penting untuk membangun kesadaran sejak dini mengenai perilaku beretika di dunia digital. Yang terpenting adalah ajakan untuk melakukan saring sebelum *sharing*.

Terkait dengan budaya digital, para peserta diberikan pemahaman untuk mengimplementasikan budaya yang tertanam pada Pancasila. Sebagai dasar negara dan ideologi nasional, Pancasila memiliki konsekuensi logis bahwa nilai-nilainya menjadi landasan utama serta prinsip fundamental dalam penyelenggaraan negara Indonesia (Efendi, dkk., 2025). Hal ini termasuk juga mengamalkannya pada kegiatan di dunia digital. Sila pertama mengajarkan untuk menerapkan cinta kasih kepada sesama umat beragama. Hal ini juga sejalan dengan Sila ketiga. Konsep ini dapat diwujudkan dengan tidak melontarkan komentar-komentar buruk dan ujaran kebencian pada media sosial. Sila kedua bermakna seluruh manusia memiliki tingkat dan derajat yang sama, sehingga kita hendaknya tidak mengungkapkan ujaran yang mendiskriminasi. Sila keempat menunjukkan bahwa setiap masalah sebaiknya diselesaikan melalui musyawarah mufakat. Untuk itu ketika akan menyampaikan kritik dan saran secara publik di dunia maya, maka harus disampaikan secara baik. Terakhir, Sila kelima bernilai keadilan sosial. Sila ini dapat diimplementasikan dengan menggunakan ruang digital sebagai wadah untuk menolong dan membantu sesama. Nilai-nilai Pancasila ini tidak hanya dikenalkan secara teoritis, tetapi juga diterapkan dalam aktivitas digital selama program. Sebagai contoh, saat mengikuti permainan identifikasi hoaks, peserta diminta untuk berdiskusi secara musyawarah mufakat dalam kelompok, mencerminkan nilai Sila Keempat. Dalam sesi diskusi etika digital, peserta diajak untuk menelaah komentar-komentar di media sosial dan menilai apakah komentar tersebut mencerminkan nilai kemanusiaan dan keadilan sosial sesuai dengan Sila Kedua dan Kelima. Selain itu, peserta dilatih untuk menahan diri dari membagikan konten yang berpotensi memecah belah persatuan, sebagai wujud pengamalan Sila Ketiga.

Sesi terakhir diisi dengan pemaparan materi tentang peluang karir di era digital. Kemajuan teknologi membuka berbagai peluang kerja baru yang tidak terbatas pada profesi konvensional. Berbagai bidang seperti digital marketing, data analytics, dan pengembangan perangkat lunak menjadi pilihan karir yang menjanjikan. Selain itu, munculnya platform digital memungkinkan individu untuk bekerja secara fleksibel. Pemahaman tentang keterampilan digital menjadi faktor penting agar dapat bersaing di dunia kerja yang semakin kompetitif. Sesi ini ditempatkan di akhir sebagai penutup karena dirancang untuk memberikan motivasi dan inspirasi setelah peserta mendapatkan pemahaman yang memadai tentang etika digital, keamanan informasi, dan penyaringan hoaks. Dengan demikian, mereka dapat mengaitkan keterampilan yang dipelajari dengan peluang nyata di dunia profesional. Penempatan materi karir di akhir sesi juga bertujuan untuk membangun semangat belajar berkelanjutan serta mendorong peserta untuk menggali potensi diri dan terus meningkatkan kompetensi digital mereka. Sebagai sesi penutup, dilakukan foto bersama dan penyerahan hadiah kepada tiga kelompok dengan nilai tertinggi pada permainan identifikasi hoaks seperti pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Sesi foto bersama dan penyerahan hadiah

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMAN 2 Sukawati telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi digital. Melalui metode ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan simulasi, peserta memperoleh wawasan tentang keamanan digital, etika dalam berinternet, serta kemampuan menyaring informasi untuk menghindari hoaks. Evaluasi dilakukan melalui kuis dan permainan identifikasi hoaks yang membandingkan hasil awal dan akhir peserta. Dari total 23 kelompok, hanya 4 kelompok yang memperoleh skor di bawah 60%. Umpan balik kualitatif dari kuesioner menunjukkan bahwa 87% peserta merasa lebih percaya diri dalam membedakan informasi palsu dan memahami pentingnya menjaga privasi daring setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, antusiasme dan partisipasi aktif dalam kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan yang digunakan efektif dalam menanamkan kesadaran akan budaya digital yang positif. Diharapkan, kegiatan ini memberikan dampak jangka panjang dalam membentuk generasi yang cakap digital dan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak serta bertanggung jawab. Untuk menjaga keberlanjutan dampak tersebut, disarankan agar pihak sekolah mengintegrasikan materi literasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran reguler dan program ekstrakurikuler. Selain itu, pembentukan kelompok duta digital siswa dan pelaksanaan pelatihan lanjutan secara berkala dapat menjadi strategi untuk memperkuat dan menyebarkan nilai-nilai literasi digital secara lebih luas di lingkungan sekolah.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada SMAN 2 Sukawati atas dukungan yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Terimakasih juga disampaikan kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Primakara atas dukungan moral dan materiil yang diberikan kepada tim.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adijaya, N., Riady, Y., Amir, M. N., Dayana, Y. F., & Lutfi, A. (2024). Pencegahan Berita Hoaks Pada Kalangan Pelajar. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 1383-1391.
- Chandra, S. (2021). Pengukuran Literasi Digital Siswa SMA Pramita di Tangerang. In *Seri Seminar Nasional Ke-III Universitas Tarumanagara Tahun* (pp. 987-994).
- Efendi, T. S., Savitri, N. D., Putri, A. L., Sari, D. P., Annaufal, R., & Ghani, Y. A. (2025). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Era Digital. *Jurnal Riset Manajemen*, 3(1), 130-138.
- Nasution, A., Nurhayati, N., Rahim, R., Hamzani, I., Rizqi, N. R., & Azis, Z. (2024). Peningkatan Literasi Berbasis Budaya Lokal Melalui Pembelajaran Bagi Siswa SMK Negeri 5 Medan. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 5(3), 800-810.
- Naufal, H. A. (2021). *Literasi Digital. Perspektif*, 1 (2), 195-202.
- Putri, I. G. A. P. D., Putra, A. G. A. M., Paramitha, A. I. I., & Wijaya, I. N. Y. A. (2024). Digitalisasi Pengelolaan Keuangan Usaha Bagi Wirausaha Muda di SMA Negeri 1 Petang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1934-1942.
- Reddy, P., Chaudhary, K., & Hussein, S. (2023). A digital literacy model to narrow the digital literacy skills gap. *Heliyon*, 9(4).
- Rusdy, M. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pekommas*, 6(2), 77-84.
- Salsabila, A. A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya literasi di era digital dalam menghadapi hoaks di media sosial. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(1), 45-54.
- Schoentgen, A., & Wilkinson, L. (2021). Ethical issues in digital technologies.
- Suari, K. R. A., & Sarjana, I. M. (2023). Menjaga privasi di era digital: Perlindungan data pribadi di Indonesia. *Jurnal Analisis Hukum*, 6(1), 132-142.
- Tanjung, A. Q., Suciptaningsih, O. A., & Asikin, N. (2024). Urgensi etika dalam literasi digital di era globalisasi. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 32-41.