

Penguatan literasi digital berbasis kearifan lokal untuk membangun etika bermedia pada siswa SMK Negeri 1 Mas Ubud

Anak Agung Gede Adi Mega Putra¹, Dewa Ayu Eka Ratna Dewi², Desak Putu Nitya Dewi³

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Desain, Universitas Primakara, Indonesia

²Program Studi Teknik Informatika K. Jembrana, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Triatma Mulya, Indonesia

³Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Primakara, Indonesia

Penulis korespondensi : Anak Agung Gede Adi Mega Putra

E-mail : gungde@primakara.ac.id

Diterima: 09 April 2026 | Direvisi: 21 Mei 2026 | Disetujui: 29 Mei 2026 | Online: 16 Juni 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Perkembangan media digital yang semakin intensif di kalangan remaja belum selalu diimbangi oleh kemampuan menggunakan media secara aman, etis, dan bertanggung jawab. Kondisi ini juga ditemukan pada mitra, yaitu SMK Negeri 1 Mas Ubud, yang menghadapi persoalan penggunaan media sosial yang kurang bijak, termasuk komentar negatif, paparan konten berisiko, dan rendahnya kehati-hatian dalam bermedia. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat literasi digital siswa melalui pendekatan berbasis kearifan lokal Bali, khususnya nilai *Tat Twam Asi* dan *Catur Paramitha*. Sasaran kegiatan adalah 52 siswa kelas X dan XI dari berbagai jurusan yang direkomendasikan sekolah karena dinilai membutuhkan penguatan literasi digital dalam penggunaan media sosial secara aman dan bertanggung jawab. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi dan identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan materi dan instrumen evaluasi, pelatihan partisipatif melalui ceramah, diskusi, dan *role playing*, serta evaluasi menggunakan observasi dan kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penyampaian materi dinilai mudah dipahami, relevan, dan bermanfaat oleh mayoritas peserta. Penilaian manfaat program juga didominasi skor tinggi, terutama pada aspek penggunaan media digital secara aman, pemahaman etika bermedia sosial, penerapan kearifan lokal, dan kewaspadaan terhadap hoaks, iklan judi, dan perundungan siber. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi positif terhadap penguatan pemahaman, kesadaran etis, dan kewaspadaan digital siswa.

Kata kunci: pengabdian; literasi digital; etika bermedia sosial; kearifan lokal Bali.

Abstract

The intensive development of digital media among adolescents has not consistently been matched by the ability to use these platforms safely, ethically, and responsibly. This issue was identified at the partner institution, SMK Negeri 1 Mas Ubud, which faces challenges such as unwise social media usage, including negative commenting, exposure to high-risk content, and a lack of caution in digital interactions. This community service activity aims to strengthen students' digital literacy through an approach based on Balinese local wisdom, specifically the values of *Tat Twam Asi* and *Catur Paramitha*. The participants were 52 students from grades X and XI across different majors, recommended by the school as students who would benefit from stronger digital literacy support, particularly in using social media safely and responsibly. The implementation methods included socialization and identification of partner needs, preparation of materials and evaluation instruments, participatory training through lectures, discussions, and role-playing, and evaluation using observation and questionnaires. The results indicate that the delivery of the material was perceived as easy to understand, relevant, and highly beneficial by the majority of participants. The program's utility assessment was dominated by high scores, particularly in the aspects of safe digital media usage, understanding social media ethics,

the application of local wisdom, and vigilance against hoaxes, online gambling advertisements, and cyberbullying. Overall, this activity has contributed positively to enhancing students' understanding, ethical awareness, and digital vigilance.

Keywords: community service; digital literacy; social media ethics; balinese local wisdom.

PENDAHULUAN

Literasi digital dewasa ini dipandang sebagai salah satu kompetensi kunci dalam menghadapi dinamika pada abad ke-21 (Windarto, 2023). Hal ini disebabkan karena sebagian besar kehidupan belajar, bekerja, dan berinteraksi semakin bergantung pada teknologi digital. Literasi adalah kemampuan individu dalam memahami dan mengolah informasi (Hendaryan et al., 2022). Namun, dalam perkembangannya, literasi tidak lagi dipahami sebatas keterampilan membaca dan menulis secara konvensional, melainkan sebagai praktik sosial yang bersifat kontekstual dan terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari (Maifianti et al., 2021). Praktik ini mencakup cara individu memahami informasi, berpartisipasi, dan memaknai pengalaman dalam lingkungan sosialnya seperti bagaimana membangun citra diri dan berinteraksi di ruang publik digital secara bertanggung jawab. Cara pandang ini menempatkan literasi digital sebagai kompetensi yang tidak berhenti pada kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga menyangkut cara memanfaatkan teknologi untuk berjejaring, berkolaborasi, dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Kebutuhan literasi digital semakin nyata ketika perkembangan teknologi yang pesat tidak selalu diimbangi dengan kemampuan berpikir kritis dan etis dalam penggunaannya (Febriani et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital perlu dipahami sebagai kecakapan hidup yang tidak hanya menekankan kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, tetapi juga mencakup kemampuan bersosialisasi, mendukung proses pembelajaran, serta mengembangkan cara berpikir kritis dan kreatif sebagai bagian dari kompetensi digital (Fitriyani & Nugroho, 2022). Oleh karena itu, literasi digital seharusnya tidak dipersempit pada aktivitas pencarian, penggunaan, dan distribusi informasi, melainkan mencakup pula kemampuan memproduksi informasi yang berkualitas, melakukan evaluasi kritis terhadap konten digital, memilih aplikasi yang tepat, serta memahami makna yang terkandung dalam setiap informasi. Lebih jauh, literasi digital menuntut kesadaran etis berupa tanggung jawab atas dampak sosial dari setiap informasi yang disebar, mengingat banyaknya persoalan yang muncul akibat penggunaan media sosial yang tidak bertanggung jawab, seperti hoaks, ujaran kebencian, dan bentuk interaksi diskriminatif. Temuan ini sejalan dengan (Habibah, 2024) yang menyoroti bahwa kesantunan digital warganet Indonesia masih menjadi tantangan, ditandai oleh keterlibatan pada hoaks, ujaran kebencian, dan perilaku diskriminatif dalam interaksi daring.

Pada tingkat pendidikan menengah atas atau kejuruan, literasi digital menjadi semakin penting karena remaja berada pada fase intens menggunakan media digital untuk belajar, berkomunikasi, dan membentuk identitas diri. (Puspitoningrum et al., 2024) menegaskan bahwa penguatan literasi digital pada jenjang ini merupakan investasi untuk menyiapkan generasi muda menghadapi ekosistem digital yang terus berkembang. Sejalan dengan itu, (Irvansyah, 2022) juga menyatakan bahwa literasi digital merupakan syarat penting agar individu mampu berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif di lingkungan digital, termasuk memahami norma, konteks komunikasi, serta dampak dari setiap unggahan maupun komentar.

Namun, sayangnya literasi digital di sekolah hanya dipersepsikan sebagai keterampilan teknis, misalnya mampu mengoperasikan perangkat, aplikasi, atau media sosial. Padahal, literasi digital yang utuh tidak berhenti pada aspek teknis, tetapi juga mencakup kemampuan menilai kredibilitas informasi, memahami etika berinteraksi di ruang digital, melindungi data pribadi, serta mengelola jejak digital (Tanjung et al., 2024). Dalam praktiknya, ketika dimensi etis dan kritis tersebut belum terbentuk dengan kuat, siswa menjadi lebih rentan melakukan tindakan bermedia yang kurang bijak, seperti membagikan

informasi tanpa verifikasi, merespons dengan komentar negatif, atau terlibat dalam pola komunikasi yang tidak sehat (Terttiaavini & Saputra, 2022). Kondisi ini menegaskan bahwa pendidikan tidak cukup berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga perlu memperkuat karakter, integritas moral, dan etika, terutama di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang memengaruhi pola pikir, gaya hidup, dan sistem nilai generasi muda ((Putra et al., 2025). Oleh sebab itu, penguatan literasi digital perlu didukung oleh pendekatan berbasis nilai yang dekat dengan kehidupan siswa agar etika digital tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga dihayati dalam perilaku sehari-hari. Pendekatan tersebut dapat berbasis kearifan lokal seperti nilai *Catur Paramitha* dan prinsip *Tat Twam Asi* yang dapat menjadi solusi strategis. Nilai-nilai tersebut menekankan pada cinta kasih, empati, kebijaksanaan, dan kesadaran akan keterhubungan dengan sesama, sehingga relevan untuk membangun budaya digital yang sehat, etis, dan harmonis di kalangan siswa.

Di SMK Negeri 1 Mas Ubud, kendala literasi digital juga ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa siswa. Informasi tersebut menunjukkan adanya contoh penyalahgunaan media sosial, seperti kecenderungan memberi komentar negatif, rendahnya kebiasaan memverifikasi informasi sebelum membagikannya, paparan konten promosi judi daring, serta kurangnya kesadaran dalam menjaga data pribadi.. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih menggunakan media digital tanpa mempertimbangkan etika dan dampaknya, misalnya membagikan informasi yang belum diverifikasi, memberi komentar negatif, atau mengikuti arus konten viral tanpa memilah nilai dan kebenarannya. Karena itu, penguatan literasi digital perlu diarahkan tidak hanya pada keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan sikap dan kebiasaan bermedia yang bertanggung jawab. Temuan lapangan tersebut sejalan dengan (Fahrimal, 2018) yang menegaskan bahwa lemahnya literasi digital etis dan kemampuan menyaring informasi dapat mendorong remaja pada perilaku bermedia yang berisiko, terutama terkait paparan misinformasi, *cyberbullying*, dan konsumsi maupun penyebaran konten negatif. Dengan fokus pada isu-isu yang dekat dengan keseharian siswa, program penguatan literasi digital diharapkan lebih relevan dan berdampak.

Selain itu, konteks sosial budaya Ubud sebagai kawasan yang lekat dengan tradisi seni dan nilai budaya memberikan ruang yang kuat untuk mengintegrasikan literasi digital dengan kearifan lokal. Siswa hidup dalam dua ruang yang berjalan bersamaan, yaitu modernitas teknologi dan tradisi budaya yang kuat. Dengan demikian, nilai *Catur Paramitha* dan *Tat Twam Asi* dapat digunakan sebagai kerangka penguat untuk menumbuhkan keselarasan relasi dengan sesama dan lingkungan, yang dapat diterjemahkan dalam praktik bermedia yang bertanggung jawab, santun, dan tidak merusak harmoni sosial.

Berangkat dari kondisi tersebut, program pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan komprehensif yang mencakup literasi digital dasar, penguatan etika bermedia berbasis kearifan lokal, serta praktik partisipatif melalui simulasi atau *role playing*. Rangkaian kegiatan dirancang bertahap, dimulai dari membangun pemahaman konsep dan isu, menginternalisasi nilai sebagai pedoman etis, lalu mempraktikkan keterampilan bermedia yang aman, produktif, dan bertanggung jawab. Tujuan kegiatan ini bukan hanya meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital siswa, tetapi juga menumbuhkan kesadaran awal agar siswa lebih bijak dalam bermedia sosial. Selama kegiatan berlangsung, perilaku etis siswa diamati melalui partisipasi dalam diskusi dan *role playing*. Pada sesi tersebut, siswa dilatih untuk merespons situasi digital secara lebih santun, empatik, dan bertanggung jawab dengan mengaitkannya pada nilai *Tat Twam Asi* dan *Catur Paramitha*. Namun, penerapan perilaku etis setelah pelatihan belum diukur secara khusus, sehingga hasil kegiatan lebih tepat dipahami sebagai penguatan pemahaman dan kesadaran etis.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Mas Ubud yang terletak di Jalan Ambarawati, Desa Mas Ubud, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar, Bali. Kegiatan ini melibatkan 52 siswa kelas X dan XI dari berbagai jurusan sehingga menjangkau peserta dengan latar belakang pembelajaran yang beragam. Respons peserta dianalisis secara umum dan tidak dibedakan

berdasarkan tingkat kelas maupun jurusan. Pelaksanaan program mengikuti alur kerja sistematis yang meliputi empat tahapan utama, yaitu sosialisasi program untuk melakukan koordinasi dan identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan materi dan instrumen evaluasi, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi keberhasilan program.

Koordinasi dan Identifikasi Kebutuhan Mitra

Tahap awal dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2025 melalui pertemuan formal dengan Kepala Sekolah dan guru pendamping SMK Negeri 1 Mas Ubud. Pada tahap ini, mitra berperan dalam membantu penentuan peserta, memfasilitasi sarana dan prasarana, serta memberikan masukan mengenai permasalahan etika digital yang sering dihadapi siswa di lingkungan sekolah. Informasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi agar sesuai dengan kebutuhan peserta dan memberikan dampak positif bagi mitra.

Pengembangan Materi dan Instrumen Evaluasi

Tim menyusun materi pelatihan bertema penguatan literasi digital berbasis kearifan lokal beserta instrumen evaluasi untuk menilai keterlaksanaan dan kebermanfaatannya program. Materi difokuskan pada kemampuan memverifikasi informasi, melindungi data pribadi, serta menerapkan etika komunikasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mendukung evaluasi, tim menggunakan lembar observasi selama diskusi dan *role playing*. Hal-hal yang diamati meliputi keaktifan siswa, kemampuan mengenali masalah dalam kasus digital, cara siswa menyampaikan pendapat, empati terhadap korban penyalahgunaan media sosial, serta kemampuan memberi respons yang aman dan bertanggung jawab. Selain observasi, tim juga menyiapkan kuesioner evaluasi yang terdiri atas pertanyaan berskala Likert 4 poin dan pertanyaan terbuka. Pemilihan skala Likert 4 poin ini disesuaikan dengan tujuan evaluasi kegiatan, yaitu untuk memperoleh gambaran umum mengenai respons peserta terhadap pelaksanaan program secara sederhana dan mudah dipahami. Skor 1 menunjukkan penilaian paling rendah, sedangkan skor 4 menunjukkan penilaian paling tinggi. Sebelum digunakan, instrumen tersebut ditelaah kembali oleh tim pelaksana bersama perwakilan mitra agar bahasa pertanyaan lebih mudah dipahami dan sesuai dengan tujuan kegiatan. Instrumen ini digunakan sebagai alat evaluasi kegiatan PKM, sehingga belum dilakukan uji validitas dan reliabilitas secara statistik.

Pelaksanaan Kegiatan

Edukasi dan latihan dilakukan melalui pemaparan materi, diskusi, dan *role playing*. Kegiatan berlangsung pada pukul 10.40–12.30 WITA. Pada bagian awal, peserta mendapat pemaparan selama sekitar 50 menit yang mencakup pengantar literasi digital berbasis kearifan lokal, isu-isu dalam penggunaan media sosial, serta penjelasan teknis untuk praktik *role playing*. Setelah itu, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberi waktu sekitar 25 menit untuk menyusun naskah berdasarkan kasus yang dekat dengan pengalaman siswa, seperti komentar negatif, penyebaran informasi yang belum jelas kebenarannya, dan dampak penyalahgunaan media sosial. Presentasi kelompok berlangsung sekitar 30 menit, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pengisian kuesioner evaluasi dan penutup. Kendala utama dalam sesi ini adalah keterbatasan waktu. Beberapa kelompok terlihat terburu-buru saat menyusun naskah, dan sebagian siswa masih malu-malu ketika harus tampil. Tim kemudian memberi arahan seperlunya agar siswa lebih memahami peran masing-masing dan dapat menunjukkan cara merespons situasi digital dengan lebih tepat.

Dalam kegiatan ini, nilai kearifan lokal Hindu diintegrasikan mulai dari sesi pemaparan materi hingga praktik *role playing*. Pada sesi materi, narasumber menjelaskan relevansi nilai *Tat Twam Asi*, *Maitri*, dan *Karuna* sebagai dasar etika dalam menggunakan media sosial, terutama dalam menjaga tutur kata, menghargai orang lain, dan mempertimbangkan dampak dari setiap unggahan atau komentar. Nilai-nilai tersebut kemudian digunakan sebagai pedoman dalam latihan berbasis kasus penggunaan media sosial yang dekat dengan pengalaman siswa. Siswa diminta mengaitkan nilai *Tat Twam Asi*, *Maitri*, dan *Karuna* saat menyusun dan menampilkan respons dalam *role playing*, misalnya

ketika menghadapi komentar negatif, perbedaan pendapat, atau penyebaran informasi yang belum jelas kebenarannya. Pengintegrasian ini didasarkan pada pandangan bahwa etika yang selaras dengan kearifan lokal dapat mendukung pembentukan sikap bertanggung jawab peserta (Putra et al., 2024). Unsur *Maitri* dan *Karuna* dalam *Catur Paramitha* digunakan sebagai landasan etika saat siswa mensimulasikan cara merespons perbedaan pendapat di kolom komentar secara santun dan empatik untuk mencegah perilaku *cyberbullying*. Sementara itu, nilai *Tat Twam Asi* digunakan sebagai dasar refleksi etis dalam skenario penyebaran informasi agar siswa memahami bahwa tindakan digital yang merugikan orang lain juga berpotensi merusak harmoni sosial.

Evaluasi Keberhasilan Program

Evaluasi keberhasilan program dilakukan dengan melihat keterlibatan siswa selama kegiatan, respons siswa saat mengikuti *role playing*, serta umpan balik yang diberikan setelah kegiatan selesai. Aspek literasi digital yang diperhatikan mencakup pemahaman siswa tentang penggunaan media digital secara aman, etika dalam bermedia sosial, kewaspadaan terhadap hoaks, bahaya iklan judi daring, *cyberbullying*, dan pentingnya kearifan lokal dalam bermedia sosial. Selama pemaparan materi, diskusi, dan *role playing*, tim pelaksana mengamati bagaimana siswa mengenali masalah dalam kasus digital, menyampaikan pendapat, menunjukkan empati terhadap korban penyalahgunaan media sosial, serta memberi respons yang aman dan bertanggung jawab. Catatan observasi kemudian ditelaah berdasarkan aspek-aspek tersebut untuk melihat gambaran perilaku siswa selama kegiatan. Selain itu, respons peserta juga dilihat dari kuesioner evaluasi dan jawaban terbuka mengenai manfaat kegiatan, pemahaman yang diperoleh, serta masukan untuk kegiatan berikutnya. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk menilai manfaat program dan memperbaiki pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian ini diawali dengan tahap sosialisasi oleh tim pelaksana kepada mitra, yaitu SMK Negeri 1 Mas Ubud, pada tanggal 3 Desember 2025. Sosialisasi dilakukan untuk mendiskusikan fokus kegiatan, menyepakati teknis pelaksanaan, serta menggali kebutuhan dan permasalahan siswa dalam penggunaan media digital. Pada sesi ini, tim juga menggali kebutuhan serta konteks permasalahan yang dihadapi siswa dalam penggunaan media digital. Hal ini dilakukan agar materi yang disusun benar-benar relevan dan menjawab kondisi riil di lapangan.

Berdasarkan hasil diskusi tersebut, program dirancang dengan penekanan pada etika bermedia melalui penguatan nilai-nilai lokal. Tahap berikutnya adalah penyusunan materi pelatihan sesuai kebutuhan mitra. Materi tersebut mencakup gambaran dinamika era konten digital, kompetensi literasi digital, hingga isu-isu krusial seperti keamanan internet dan penggunaan media sosial secara produktif. Secara khusus, nilai *Tat Twam Asi* dan *Catur Paramitha* diintegrasikan sebagai kerangka etika dalam materi dan praktik *role playing*. Pada sesi materi, nilai-nilai tersebut diperkenalkan sebagai dasar untuk memahami pentingnya menjaga tutur kata, menghargai orang lain, dan mempertimbangkan dampak dari setiap unggahan atau komentar di media sosial. Selanjutnya, dalam *role playing*, siswa diminta mengaitkan nilai *Tat Twam Asi*, *Maitri*, dan *Karuna* ketika merespons kasus yang dekat dengan pengalaman siswa, seperti komentar negatif, perbedaan pendapat, dan penyebaran informasi yang belum jelas kebenarannya. Dengan cara ini, kearifan lokal tidak hanya disampaikan sebagai konsep, tetapi juga digunakan sebagai pedoman dalam latihan merespons situasi bermedia sosial. Efektivitas integrasi nilai tersebut kemudian dilihat melalui respons peserta pada kuesioner evaluasi dan pengamatan selama kegiatan berlangsung. Selain kesiapan materi, tim juga memastikan seluruh sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Mas Ubud telah siap untuk mendukung kelancaran seluruh rangkaian kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan edukasi dan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2025, kegiatan diawali dengan pembukaan dari wakil kepala sekolah dan dilanjutkan dengan penyampaian materi. Untuk materi dibagi ke dalam 2 sesi yaitu sesi 1 oleh Anak Agung Gede Adi Mega Putra,

S.Sos.H., M.Pd. dengan materi gambaran dinamika era konten digital, kompetensi literasi digital yang diikuti dengan relevansi nilai *Tat Twam Asi* dan *Catur Paramitha*. *Tat Twam Asi* dipahami sebagai ajaran yang dipergunakan untuk membimbing setiap individu dalam membangun hubungan yang harmonis dengan sesama manusia (Giri & Girinata, 2021). Sedangkan *Catur Paramitha* merupakan empat sifat atau sikap utama yang patut dijadikan pedoman hidup, baik sebagai bentuk budi luhur dalam diri manusia maupun sebagai perwujudan sifat ketuhanan yang tercermin dalam pikiran, ucapan, dan perbuatan manusia (Pratama et al., 2024). Kedua nilai ini disampaikan sebagai dasar etika agar siswa dapat memahami pentingnya menjaga keharmonisan dalam berinteraksi, termasuk ketika berada di ruang digital. Berikut dokumentasi materi pertama di SMK Negeri 1 Mas Ubud. Proses penyampaian materi mengenai literasi digital dan penguatan nilai-nilai kearifan lokal Bali kepada peserta dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pengenalan Literasi Digital dan Kearifan lokal

Untuk materi ke dua dibawakan oleh ibu Dewa Ayu Eka Ratna Dewi, S.Sos.H., M.I.Kom. yang membawakan materi terkait isu-isu krusial seperti keamanan internet dan penggunaan media sosial secara produktif yang dilanjutkan dengan sesi *role playing*, dimana siswa membuat sebuah drama terkait penyalahgunaan media sosial hingga dampak yang dirasakan oleh korban, sehingga dapat menjadi pembelajaran nyata bagi siswa. Berikut merupakan bukti dokumentasi penyampaian materi ke-2 dan pelaksanaan sesi *role playing* di SMK Negeri 1 Mas Ubud. Penyampaian materi mengenai isu-isu krusial dalam literasi digital, seperti keamanan internet dan penggunaan media sosial secara produktif, disajikan pada Gambar 2.



Penguatan literasi digital berbasis kearifan lokal untuk membangun etika bermedia pada siswa SMK Negeri 1 Mas Ubud

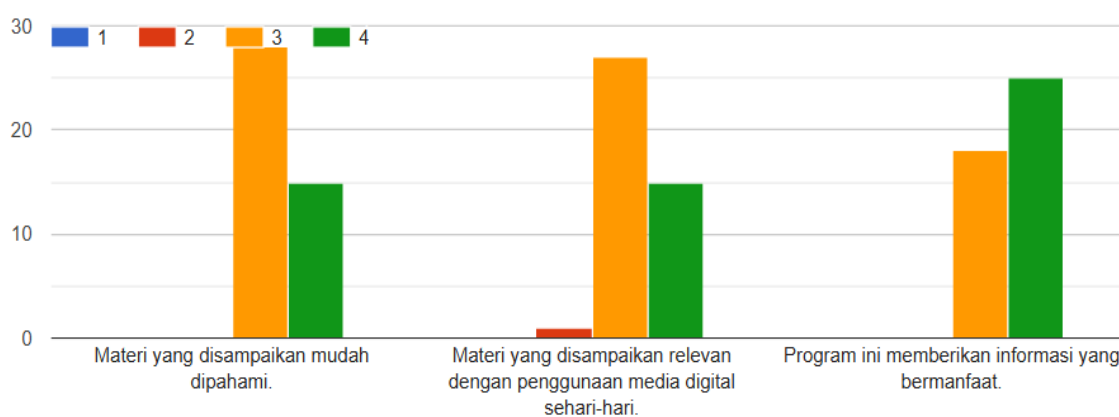
Gambar 2. Narasumber Kedua Menyampaikan Materi Isu-Isu Krusial dalam Literasi Digital**Gambar 3.** Siswa Bermain Peran Terkait Penyalahgunaan Media Sosial

Berdasarkan hasil observasi selama diskusi dan *role playing* sesuai gambar 3, siswa menunjukkan keterlibatan yang cukup baik dalam mengikuti kegiatan. Pada awal sesi, beberapa siswa masih terlihat ragu dan malu-malu saat menyampaikan pendapat atau memainkan peran. Setelah diberi arahan dan contoh situasi, siswa mulai dapat mengenali masalah pada kasus digital yang dibahas. Dalam beberapa skenario, siswa menampilkan respons yang santun, misalnya tidak membalas komentar negatif secara emosional, mengingatkan teman untuk memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya, serta menunjukkan empati terhadap korban penyalahgunaan media sosial. Hasil observasi ini memberi gambaran bahwa *role playing* dapat membantu siswa memahami cara merespons situasi digital secara lebih etis selama kegiatan berlangsung.

Untuk hasil evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Mas Ubud dengan tema Literasi Digital berdasarkan kearifan Lokal Bali disusun berdasarkan hasil respons peserta melalui kuesioner, dengan rincian sebagai berikut:

Efektivitas Penyampaian Materi

Hasil evaluasi terhadap efektivitas penyampaian materi diperoleh melalui kuesioner dengan skala Likert 4 poin. Skala ini digunakan sesuai dengan kebutuhan evaluasi kegiatan, yaitu untuk memperoleh gambaran respons peserta secara ringkas dan mudah diinterpretasikan. Data kuesioner dianalisis secara deskriptif dengan melihat jumlah respons, persentase, dan rata-rata skor pada setiap indikator. Rekapitulasi hasil evaluasi peserta terhadap efektivitas penyampaian materi disajikan secara visual pada Gambar 4.



Gambar 4. Dashboard Efektivitas Penyampaian Materi

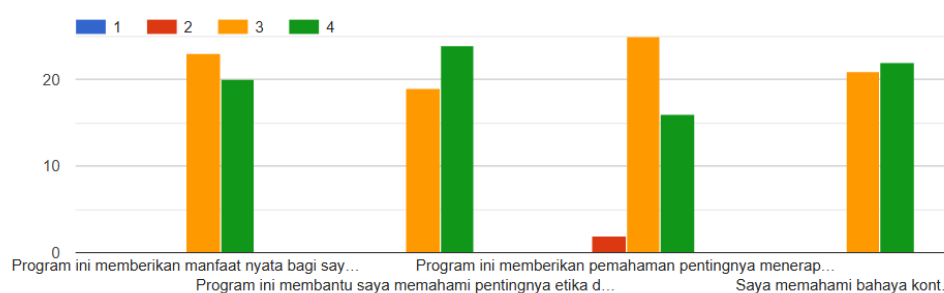
Dari 43 respons yang dapat diolah, seluruh respons atau 100% memberikan skor 3 dan 4 pada aspek keterpahaman materi, dengan rata-rata skor 3,35. Pada aspek relevansi materi dengan penggunaan media digital sehari-hari, 97,7% respons berada pada skor 3 dan 4, dengan rata-rata skor 3,33. Sementara itu, pada aspek kebermanfaatan informasi, seluruh respons memberikan skor 3 dan 4, dengan rata-rata skor 3,58. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dinilai mudah dipahami, sesuai dengan pengalaman peserta dalam menggunakan media digital, dan bermanfaat untuk menambah pemahaman siswa. Dengan demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penyampaian materi diterima dengan baik dan sesuai dengan tujuan kegiatan.

Manfaat Kegiatan

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah diperoleh, kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan respons yang sangat positif dari siswa. Adapun indikator yang dinilai yaitu: 1) Program ini memberikan manfaat nyata bagi saya dalam menggunakan media digital secara aman; 2) Program ini membantu saya memahami pentingnya etika dalam bermedia sosial; 3) Program ini memberikan pemahaman pentingnya menerapkan kearifan lokal dalam bermedia sosial; dan 4) Saya memahami bahaya konten digital seperti iklan judi, hoaks, dan *cyberbullying*. Hasil penilaian menunjukkan bahwa seluruh indikator didominasi oleh skor 3 dan 4. Hal ini memberi gambaran bahwa peserta menilai kegiatan ini bermanfaat, terutama dalam membantu siswa dan siswi memahami penggunaan media digital secara lebih aman, etis, dan bertanggung jawab.

Pada indikator tentang pentingnya menerapkan kearifan lokal dalam bermedia sosial, sebagian besar respons evaluasi berada pada kategori tinggi. Dari respons yang dapat diolah, sebanyak 95,3% memberikan skor pada angka 3 dan 4, dengan rata-rata 3,33 dari skala 4. Hasil ini menunjukkan bahwa penguatan nilai kearifan lokal cukup membantu peserta memahami hubungan antara nilai lokal dan etika bermedia sosial. Temuan ini juga selaras dengan pelaksanaan *role playing*, ketika siswa diarahkan untuk mengaitkan nilai *Tat Twam Asi*, *Maitri*, dan *Karuna* dalam merespons komentar negatif, perbedaan pendapat, atau informasi yang belum jelas kebenarannya.

Secara keseluruhan, dominasi penilaian positif pada seluruh indikator mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian ini terlaksana secara efektif. Program tidak hanya memperluas wawasan peserta, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa mengenai etika digital, pentingnya kearifan lokal, serta kewaspadaan terhadap konten negatif di ruang digital. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dinilai memberikan kontribusi yang baik terhadap penguatan literasi digital peserta. Secara keseluruhan, hasil evaluasi mengenai manfaat kegiatan yang dirasakan oleh peserta divisualisasikan dalam bentuk dashboard sebagaimana ditampilkan pada Gambar 5.

**Gambar 5.** Dashboard Manfaat Kegiatan

Dampak Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian ini menunjukkan adanya respons positif dari peserta terhadap penguatan literasi digital, terutama pada aspek pemahaman, kewaspadaan, dan kesadaran etis dalam

bermedia sosial. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, dampak utama kegiatan dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa poin berikut:

1. Peningkatan Pemahaman Literasi Digital:
Peserta menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mengenai penggunaan media digital secara efektif, aman, dan bertanggung jawab sesuai dengan norma yang berlaku.
2. Penguatan Etika Komunikasi Digital
Adanya kesadaran mengenai pentingnya etika dalam berinteraksi di ruang siber, terutama dalam penerapan kearifan lokal sebagai landasan dalam beretika di media sosial.
3. Penguatan Kewaspadaan terhadap Konten Negatif
Peserta menjadi lebih responsif dan waspada terhadap ancaman siber, termasuk penyebaran berita bohong (*hoaks*), paparan iklan judi daring, praktik *cyberbullying*, serta dampak psikososial negatif dari media sosial.
4. Peningkatan Kesadaran Keamanan Data Pribadi
Tumbuhnya pemahaman praktis mengenai urgensi perlindungan data pribadi dan manajemen keamanan akun digital untuk meminimalisir risiko penyalahgunaan oleh pihak ketiga.
5. Bertambahnya wawasan praktis peserta dalam menggunakan media sosial secara bijak, selektif, dan tidak mudah terpengaruh oleh informasi yang menyesatkan.
6. Adanya kontribusi positif kegiatan terhadap penguatan literasi digital di lingkungan mitra, sebagaimana tercermin dari dominasi respons peserta yang menekankan manfaat pengetahuan, kewaspadaan, dan etika dalam penggunaan media digital

Temuan ini mengindikasikan bahwa luaran kegiatan tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan (*knowledge sharing*), tetapi juga menyentuh aspek afektif berupa peningkatan kesadaran (*awareness*) dan aspek psikomotorik berupa kehati-hatian dalam beraktivitas di ruang digital. Berdasarkan analisis jawaban terbuka pada instrumen evaluasi, peserta secara eksplisit menyatakan bahwa program ini membekali siswa dengan kemampuan identifikasi risiko konten negatif dan manajemen etika bermedia sosial. Secara keseluruhan, program pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat resiliensi digital masyarakat mitra di tengah dinamika informasi yang masif.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian di SMK Negeri 1 Mas Ubud berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu memperkuat literasi digital siswa melalui pendekatan yang mengintegrasikan aspek teknis, etis, dan kultural. Secara kuantitatif, hasil evaluasi menunjukkan bahwa respons peserta pada aspek efektivitas penyampaian materi dan manfaat program didominasi oleh skor 3 dan 4, yang menandakan bahwa materi dinilai mudah dipahami, relevan dengan kehidupan digital sehari-hari, dan bermanfaat bagi peserta. Secara kualitatif, jawaban terbuka peserta memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman mengenai penggunaan media digital secara aman, pentingnya etika bermedia sosial, kewaspadaan terhadap hoaks, iklan judi, dan perundungan siber, serta kesadaran untuk menjaga data pribadi dan lebih bijak dalam menyikapi informasi. Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan literasi digital berbasis kearifan lokal dapat diterapkan sebagai pendekatan yang kontekstual untuk membangun perilaku digital yang lebih bertanggung jawab di lingkungan sekolah.

Ke depan, kegiatan PKM serupa dapat dikembangkan melalui pendampingan lanjutan agar penguatan literasi digital tidak berhenti pada kegiatan pelatihan saja. Pada kegiatan ini, keterlibatan pihak sekolah masih terbatas pada koordinasi, fasilitasi kegiatan, dan pendampingan selama pelaksanaan, sehingga belum mencakup pendampingan berkelanjutan terhadap perilaku bermedia siswa setelah kegiatan selesai. Kegiatan ini juga belum mencakup evaluasi lanjutan setelah pelatihan berakhir, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digunakan untuk menyimpulkan dampak jangka panjang terhadap perilaku digital siswa. Selain kendala teknis berupa keterbatasan waktu persiapan alat karena ruangan masih digunakan pihak sekolah, keterbatasan lain yang memengaruhi pelaksanaan kegiatan adalah durasi kegiatan yang relatif singkat, waktu penyusunan naskah *role playing* yang

terbatas, serta sebagian peserta yang pada awalnya masih malu-malu untuk tampil. Oleh karena itu, pelaksanaan PKM serupa perlu melakukan persiapan dan koordinasi teknis yang lebih awal agar dapat berjalan lebih optimal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada pihak SMK Negeri 1 Mas Ubud, khususnya kepada Bapak Kepala Sekolah dan seluruh jajaran, Guru Pembimbing, serta seluruh siswa-siswi yang telah menunjukkan antusiasme luar biasa dan memberikan dukungan penuh selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana, narasumber, dan rekan-rekan mahasiswa pendamping yang telah bekerja sama dengan dedikasi tinggi dalam merancang serta melaksanakan program pelatihan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Semoga sinergi dan kolaborasi yang telah terjalin dengan SMK Negeri 1 Mas Ubud dapat terus berlanjut di masa mendatang serta memberikan manfaat yang luas dan berkelanjutan bagi pengembangan kompetensi semua pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Fahrimal, Y. (2018). *Netiquette: Etika jejaring sosial generasi milenial dalam media sosial*.
- Febriani, D. R., Indriyani, I., Fauziyah, A. S., Divania, A. S., & Maulidah, N. (2025). Peran literasi digital dalam pembentukan etika sosial di dunia maya pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 858–865.
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi digital di era pembelajaran abad 21. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 307–314.
- Giri, I. P. A. A., & Girinata, I. M. (2021). Tat Twam Asi: Transformasi Individualistis Kearah Solidaritas Sosial. *Purwadita*, 5(1), 93–100.
- Habibah, S. M. (2024). Building digital civility of Indonesian net citizens from a digital citizenship perspective. *Digital Theory, Culture & Society*, 2(2), 79–86.
- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (2022). Pelaksanaan literasi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(1), 142–151.
- Irvansyah, A. (2022). LITERASI DIGITAL DALAM MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Pada Asisten Rumah Tangga Usia Remaja). *Jurnal Akrab*, 13(2), 61–69.
- Maifianti, K. S., Hidayati, R., & Mauliansyah, F. (2021). Literasi digital dan etika bermedia sosial kalangan pelajar di SMAN Wira Bangsa Aceh Barat. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 301–305.
- Pratama, I. G. N. J., Widnyana, I. B. S. A., Maharani, N. P. F., Wijayanti, N. K. H., Utami, N. K. N., Lestari, N. P. N. P., Utami, N. P. D., Handayani, I. G. A. K. S. I., Putri, N. D. P. D., & Arthana, G. P. W. (2024). *Intisari Susila Hindu*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=O30YEQAAQBAJ>
- Puspitoningrum, E., Putri, P. A. N., Suhartono, S., Kurniawan, D. R., & Nugroho, I. H. (2024). Pengenalan dan penguatan literasi digital di SMA: Mengajarkan etika dan keamanan dalam penggunaan teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 2663–2669.
- Putra, A. A. G. A. M., Dewi, D. A. E. R., & Dewi, E. G. A. (2025). Kajian Nilai Etika Dalam Geguritan Atma Prasangsa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Proyek. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 647–660.
- Putra, A. A. G. A. M., Paramitha, A. A. I. I., Putri, I. G. A. P. D., & Dwayani, N. K. S. M. (2024). Edukasi Entrepreneur Fundamental Bagi Siswa SMA N 1 Petang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(2), 933–942.
- 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.

-
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan etika berdigital bagi pelajar di Kota Palembang. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(3), 2155–2165.
- Windarto, W. (2023). Literasi digital dalam etika bermedia sosial yang berbudi luhur bagi warga Krendang, Tambora, Jakarta Barat. *Sebatik*, 27(1), 201–207.