

Sekolah Ramah Digital: Upaya Peningkatan Literasi Digital dan Kesadaran Etis Gen-Z di Dunia Maya

Arif Prasetyo Wibowo¹ Abdurrohman Muzakki² Bustanol Arifin³

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Sains dan Humaniora,
Universitas Muhammadiyah Malang, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia¹

Pendidikan Keperawatan Olahraga, Fakultas Pendidikan Sains dan Humaniora, Universitas
Muhammadiyah Malang, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, Indonesia^{2,3}

Email: arifpwibowo@umm.ac.id¹ muzakki@umm.ac.id² bustanol_arifin@umm.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi digital memberikan tantangan bagi generasi muda dalam membangun perilaku penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, khususnya dalam aspek literasi digital dan kesadaran etis di dunia maya. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kesadaran etis Gen-Z melalui program Sekolah Ramah Digital di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi, Banyuwangi, Jawa Timur. Metode pengabdian menggunakan pendekatan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, wawancara, serta evaluasi pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta dengan nilai rata-rata dari 59,2 menjadi 84,1 setelah mengikuti program. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif dan partisipatif melalui Sekolah Ramah Digital dapat menjadi model penguatan budaya digital sekolah yang mengintegrasikan kemampuan teknologi dan kesadaran etis peserta didik.

Kata Kunci: Sekolah Ramah Digital, Literasi Digital, Etika Digital, Generasi Z



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan besar dalam pola kehidupan masyarakat, khususnya pada generasi muda yang memiliki kedekatan tinggi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Generasi Z (Gen-Z) merupakan kelompok yang tumbuh dalam lingkungan digital sehingga aktivitas belajar, komunikasi, pencarian informasi, dan interaksi sosial banyak dilakukan melalui berbagai platform digital. Perkembangan tersebut memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh akses pengetahuan secara luas, namun juga menghadirkan tantangan berupa munculnya berbagai persoalan dalam penggunaan teknologi, seperti penyebaran informasi yang tidak terverifikasi, rendahnya kesadaran etika komunikasi digital, perundungan siber, serta perilaku penggunaan media sosial yang kurang bertanggung jawab. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan teknologi perlu diimbangi dengan kemampuan memahami nilai, norma, dan tanggung jawab dalam ruang digital. Sekolah memiliki peran penting dalam membangun kemampuan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi secara positif. Lingkungan sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat pengembangan kompetensi akademik, tetapi juga menjadi ruang pembentukan karakter dan perilaku peserta didik dalam menghadapi perubahan sosial akibat perkembangan teknologi. Konsep sekolah ramah digital menjadi salah satu pendekatan yang menempatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran sekaligus membangun budaya digital yang aman, sehat, dan bertanggung jawab. Sekolah ramah digital tidak hanya menekankan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga mendorong terbentuknya kesadaran etis dalam berinteraksi di dunia maya. Penguatan literasi digital menjadi salah satu aspek penting dalam membangun sekolah ramah digital. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan

kemampuan mengakses informasi melalui teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, menciptakan, dan menggunakan informasi digital secara bertanggung jawab. Individu yang memiliki literasi digital yang baik mampu memilah informasi, memahami risiko aktivitas daring, serta mempertimbangkan dampak sosial dari tindakan yang dilakukan melalui media digital. Oleh karena itu, literasi digital perlu dikembangkan secara terintegrasi dengan pendidikan karakter agar peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang aktif, tetapi juga menjadi warga digital yang memiliki kesadaran etis.

Konsep kegiatan ini didasarkan pada teori kewargaan digital (*digital citizenship*) yang menjelaskan bahwa pengguna teknologi memiliki hak dan tanggung jawab dalam berpartisipasi di ruang digital. Ribble menjelaskan bahwa kewargaan digital mencakup berbagai aspek, seperti etika digital, komunikasi digital, keamanan digital, serta tanggung jawab sosial dalam penggunaan teknologi. Perspektif ini menempatkan peserta didik sebagai bagian dari masyarakat digital yang perlu memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara positif, menghargai pengguna lain, serta memahami konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan secara daring. Selain konsep kewargaan digital, pendekatan literasi digital juga menjadi dasar dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Literasi digital memandang kemampuan digital sebagai kombinasi antara keterampilan teknis dan kemampuan kognitif serta sosial dalam memanfaatkan teknologi. Peserta didik tidak hanya diarahkan agar mampu menggunakan perangkat digital, tetapi juga mampu berpikir kritis terhadap informasi, memahami keberagaman perspektif, serta membangun komunikasi digital yang beretika. Melalui pendekatan tersebut, penguatan literasi digital menjadi bagian dari upaya menciptakan lingkungan sekolah yang mampu merespons perkembangan teknologi secara adaptif. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa literasi digital memiliki peran penting dalam membentuk perilaku peserta didik di ruang digital. Penelitian Resti dkk (2024) menunjukkan bahwa pengembangan literasi digital di kalangan generasi muda perlu diarahkan pada peningkatan kemampuan kritis dalam menerima dan memproduksi informasi digital. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa kemampuan digital tidak hanya berkaitan dengan aspek penggunaan teknologi, tetapi juga dengan kemampuan memahami dampak sosial dari aktivitas digital. Selanjutnya, penelitian oleh Yusuf dan Wibowo (2024) menunjukkan bahwa tingkat literasi digital memiliki keterkaitan dengan perilaku remaja dalam menggunakan media sosial secara lebih bijak dan bertanggung jawab.

Penelitian lain mengenai pendidikan digital juga menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan memiliki posisi strategis dalam membentuk perilaku digital peserta didik. Sekolah menjadi ruang yang memungkinkan integrasi nilai etika digital melalui proses pembelajaran, pembinaan karakter, dan kegiatan pengembangan peserta didik. Namun, sebagian besar program literasi digital yang telah dilakukan masih berfokus pada aspek keterampilan penggunaan teknologi, keamanan digital, atau kemampuan mengenali informasi palsu. Aspek pembangunan budaya sekolah yang ramah digital dengan menekankan kesadaran etis peserta didik masih menjadi bagian yang perlu dikembangkan (Mulyoto & Feriandi, 2020). Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kesenjangan bahwa penguatan literasi digital di lingkungan sekolah belum sepenuhnya diarahkan pada pembentukan budaya digital yang menyatukan aspek keterampilan teknologi dan kesadaran etis. Program literasi digital sering kali berhenti pada peningkatan kemampuan teknis, sementara tantangan utama yang dihadapi generasi muda saat ini juga berkaitan dengan perilaku, nilai, dan tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menawarkan pendekatan sekolah ramah digital yang mengintegrasikan literasi digital dan kesadaran etis Gen-Z melalui kegiatan edukasi, pendampingan, dan penguatan budaya digital di lingkungan sekolah.

Kebaruan kegiatan pengabdian ini terletak pada upaya membangun ekosistem sekolah yang tidak hanya mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga membentuk karakter peserta didik sebagai pengguna teknologi yang bertanggung jawab. Berbeda dengan kegiatan literasi digital yang berorientasi pada kemampuan penggunaan perangkat digital, program ini menempatkan kesadaran etis sebagai bagian utama dalam membangun perilaku digital peserta didik. Pendekatan tersebut diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis dalam menciptakan lingkungan sekolah yang aman, positif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kesadaran etis Gen-Z melalui program Sekolah Ramah Digital di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi, Banyuwangi, Jawa Timur. Kegiatan ini diarahkan untuk memberikan pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai tantangan di dunia maya, serta membangun budaya digital yang positif di lingkungan sekolah.

Penelitian Terdahulu yang Relevan

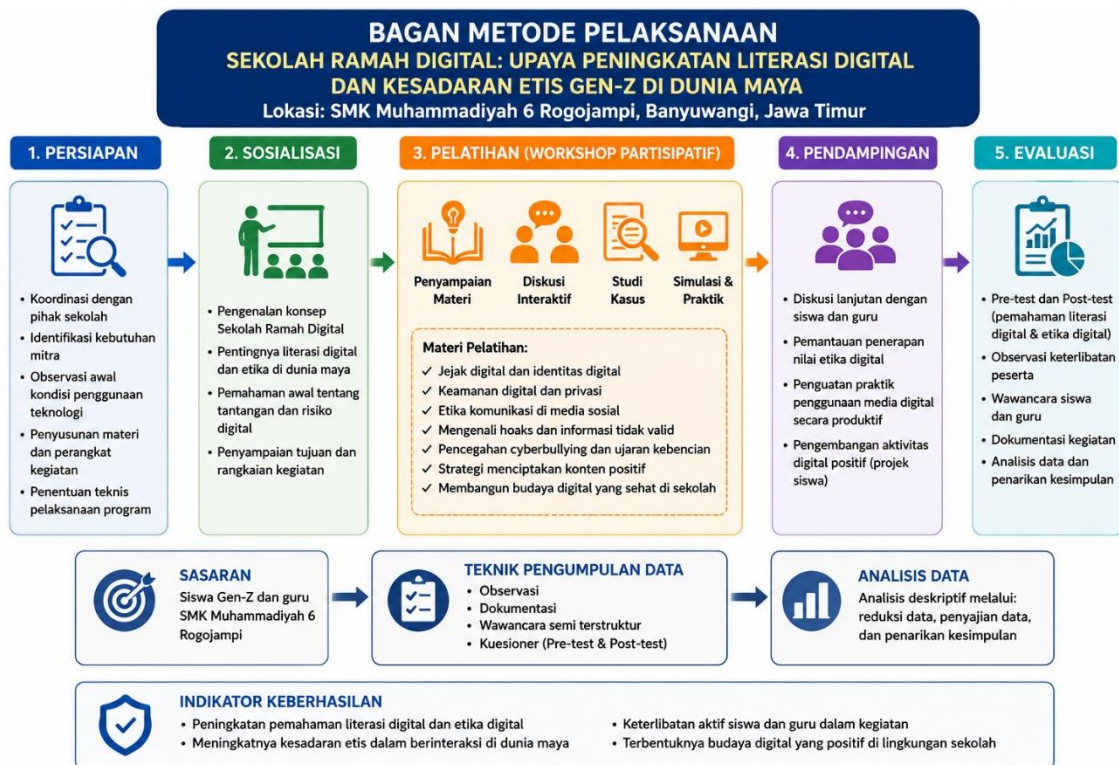
No	Penulis/ Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Kontribusi dan relevansi
1	Cindy. dkk. (2026)	Digitalisasi Berbasis Nilai: Pelatihan Kreativitas dan Etika Digital bagi Komunitas Sekolah di Era Industri 5.0	Meningkatkan pemahaman digital, kreativitas, dan etika digital yang berbasis pada nilai-nilai di kalangan komunitas sekolah.	<i>Participatory Action Research (PAR)</i> yang melibatkan orang tua, siswa, dan guru sebagai peserta aktif dalam pelatihan serta pembimbingan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga bulan, mencakup workshop, simulasi proyek digital, dan evaluasi baik formatif maupun sumatif.	Data dari pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan peserta terkait literasi dan etika digital, serta pembuatan berbagai produk digital berlandaskan nilai, seperti video edukatif dan infografis.	Kegiatan ini menunjukkan bahwa digitalisasi yang berbasis nilai bisa menjadi strategi efektif dalam membangun ekosistem pembelajaran yang adaptif dan berciri khas.
2	Shaufiah, dkk. (2025)	Mewujudkan Masyarakat Desa yang Cerdas Digital: Edukasi Etika dan Keamanan Digital di Pamupukan, Kuningan	Meningkatkan literasi digital warga Desa Pamupukan, dengan fokus pada etika digital dan keamanan siber.	Program ini menggunakan pendekatan <i>Community-Engaged Research (CER)</i> dan terdiri dari tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan diseminasi.	Hasil menunjukkan bahwa materi pelatihan dinilai relevan dengan skor 4,33, sedangkan kejelasan penyampaian juga mendapat skor 4,33. Waktu pelaksanaan memperoleh skor 4,13, yang menunjukkan kepuasan peserta terhadap jadwal kegiatan. Pelayanan panitia mendapat skor 4,00, mengindikasikan	Program ini berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keamanan digital dan etika dalam dunia maya. Program mendapat disaran untuk memasukkan sesi pelatihan teknis yang lebih mendalam, menjangkau lebih banyak kelompok masyarakat, serta menerapkan evaluasi berkelanjutan guna memastikan dampak literasi digital yang lebih luas.

					adanya ruang perbaikan dalam aspek logistik. Skor tertinggi, 4,50, diberikan pada harapan masyarakat terhadap keberlanjutan program serupa, yang menunjukkan tingginya minat terhadap literasi digital.	
3	Sidiq (2024)	Literasi Digital Pada Masyarakat: Etis Bermedia Sosial, Aman dan Nyaman	Berorientasi pada kegiatan Pemahaman Literasi Digital dikalangan masyarakat, sehingga dengan kegiatan tersebut memberikan edukasi terhadap masyarakat dengan pentingnya pemahaman Literasi Digital dalam penggunaan etis media sosial dan dampak dalam penggunaan media sosial dalam kehidupan di era digital sekarang ini.	Program ini menggunakan pendekatan Community-Engaged Research (CER) dan terdiri dari tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan diseminasi.	Kegiatan PKM Literasi Digital pada Masyarakat: Etis Bermedia Media Sosial, Aman dan Nyaman, sebagai edukasi kepada masyarakat sebagai pelopor netiket dalam penggunaan media sosial yang beretiket, berlangsung sekitar 2 (dua) jam ditambah dengan antusiasnya peserta dengan sesi pertanyaan, membuat kegiatan yang dilaksanakan semakin ramai dan kondusif, pertanyaan dan pengalaman peserta dalam bermedia sosial secara real dalam kehidupan para peserta.	Memberikan kesadaran kepada masyarakat begitu pentingnya kesadaran dalam pengolahan/produksi konten bermedia sosial, serta pentingnya serta perhatian bahaya dalam penggunaan media digital, jika salah dalam penerapannya, sehingga kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, yang akhirnya masyarakat aman dan nyaman dalam penggunaan media sosial serta menjadikan masyarakat pelopor netiket yang sadar dan bertanggung jawab dalam kehidupan di dunia maya dalam penggunaan media digital pada media sosial.
4	Larasati, dkk. (2025)	Literasi Digital dan Etika Bermedia Sosial di Kalangan Remaja	Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kesadaran etika bermedia sosial di	Metode yang digunakan meliputi lima tahap: (1) observasi awal dan pemetaan kebutuhan melalui survei, wawancara, dan diskusi kelompok; (2) penyampaian materi edukasi terkait literasi digital, hoaks dan disinformasi,	Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman literasi digital. Semua peserta berhasil menciptakan konten edukatif.	Program ini terbukti efektif dalam mendorong perubahan sikap digital remaja dan layak direplikasi di sekolah lain sebagai model edukasi digital yang berkelanjutan.

			kalangan remaja.	etika bermedia, cyberbullying, dan manajemen screen time; (3) pelatihan pembuatan konten positif menggunakan aplikasi Canva dan CapCut; (4) kampanye digital remaja melalui pameran mini dan siaran langsung Instagram/YouTube; serta (5) evaluasi melalui pre-test dan post-test.		
5	Nuiryanti, dkk. (2024)	Sosialisasi Etis Bermedia Sosial untuk Masyarakat Cakap Digital	Memberikan pengetahuan kepada masyarakat terhadap penggunaan media social yang baik dan benar di dunia digital atau yang dikenal dengan etis bermedia sosial.	Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dengan memberikan penyuluhan atau seminar mengenai kesadaran dalam penggunaan media sosial.	Hasil dan pembahasan dititik beratkan pada upaya meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam etika bermedia social, pentingnya mengetahui aturan dalam bermedia sosial, etika berinternet hingga mengetahui pengguna internet, jenis-jenis media social yang banyak digunakan oleh masyarakat dari berbagai umur, serta permasalahan-permasalahan dalam bermedia social.	Untuk meningkatkan masyarakat yang digital salah satunya adalah dengan memperhatikan etika dalam bermedia sosial. Aturan-aturan dalam penggunaan media sosial diantaranya (1) tidak membuat akun media sosial dengan menggunakan identitas orang lain; (2) Tidak menyebar hoax atau berita pals; (3) Berkomentar yang baik dan sopan, (4) mengirim pesan yang baik; (5) Tidak menyebarkan konten dewasa dan (6) gunakan aplikasi sesuai umur yang ditentukan.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode partisipatif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan proses pelaksanaan program Sekolah Ramah Digital serta mengetahui perubahan pemahaman dan kesadaran peserta didik mengenai literasi digital dan etika dalam berinteraksi di dunia maya. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dan guru sebagai bagian dari lingkungan sekolah. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi, Banyuwangi, Jawa Timur. Sasaran utama kegiatan adalah peserta didik Generasi Z (Gen-Z) yang memiliki intensitas penggunaan teknologi digital cukup tinggi dalam aktivitas pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari, serta melibatkan guru sebagai pendukung penguatan budaya digital di lingkungan sekolah. Jumlah peserta kegiatan terdiri atas siswa dan guru yang mengikuti seluruh rangkaian program Sekolah Ramah Digital.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra berkaitan dengan literasi digital dan perilaku peserta didik dalam menggunakan media digital. Pada tahap ini dilakukan observasi awal mengenai kondisi penggunaan teknologi di lingkungan sekolah, penyusunan materi kegiatan, serta penentuan teknis pelaksanaan program. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan kegiatan yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi digital dan pembentukan kesadaran etis peserta didik. Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan mengenai konsep sekolah ramah digital, literasi digital, serta etika berinteraksi di dunia maya. Kegiatan sosialisasi bertujuan memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya penggunaan teknologi secara positif dan bertanggung jawab. Selanjutnya, kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop partisipatif melalui penyampaian materi, diskusi, studi kasus, dan simulasi. Materi yang diberikan meliputi pemahaman mengenai jejak digital, keamanan digital, etika komunikasi di media sosial, kemampuan mengenali informasi yang tidak valid, serta strategi menciptakan lingkungan digital yang sehat.

Pendekatan partisipatif digunakan agar peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga terlibat dalam proses identifikasi permasalahan digital yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta diberikan ruang untuk menyampaikan pengalaman penggunaan media sosial, menganalisis berbagai fenomena di dunia maya, serta melakukan refleksi mengenai dampak dari aktivitas digital yang dilakukan. Melalui proses tersebut, peserta diarahkan untuk memahami bahwa penggunaan teknologi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis, tetapi juga membutuhkan tanggung jawab sosial dan kesadaran etis. Tahap pendampingan dilakukan setelah kegiatan pelatihan untuk memastikan keberlanjutan pemahaman peserta mengenai literasi digital dan etika digital. Pendampingan dilakukan melalui diskusi lanjutan bersama peserta didik dan guru, pemantauan penerapan nilai-nilai etika digital, serta penguatan praktik penggunaan media digital secara produktif. Pada tahap ini peserta juga diarahkan untuk mengembangkan aktivitas digital positif sebagai

bentuk penerapan konsep sekolah ramah digital. Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, wawancara, serta kuesioner evaluasi. Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung, kemampuan memahami materi, serta perubahan perilaku peserta dalam mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan foto kegiatan, catatan pelaksanaan, dan dokumen pendukung sebagai bukti pelaksanaan program.

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada peserta didik dan guru untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman mengikuti kegiatan, pemahaman terhadap literasi digital, serta pandangan peserta mengenai pentingnya etika dalam penggunaan teknologi. Selain itu, kuesioner diberikan sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta mengenai konsep sekolah ramah digital, literasi digital, dan kesadaran etis dalam penggunaan media digital. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner dianalisis untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan serta perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti program. Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan dengan membandingkan hasil pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan program. Indikator keberhasilan kegiatan dilihat dari peningkatan pemahaman peserta mengenai literasi digital, meningkatnya kesadaran etis dalam menggunakan media digital, serta keterlibatan aktif peserta dalam kegiatan penguatan budaya digital di sekolah. Program Sekolah Ramah Digital dinilai berhasil apabila peserta mampu memahami prinsip penggunaan teknologi yang bertanggung jawab, mengenali berbagai tantangan di dunia maya, serta menunjukkan sikap positif dalam berinteraksi melalui media digital.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan program Sekolah Ramah Digital dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi, Banyuwangi, Jawa Timur. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik dan guru mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara aktif melalui penyampaian materi, diskusi, studi kasus, serta simulasi penggunaan media digital secara bertanggung jawab.



Gambar 2. Kegiatan dengan Peserta Guru

Pada tahap awal kegiatan dilakukan pengukuran pemahaman peserta mengenai literasi digital dan kesadaran etis dalam penggunaan teknologi melalui kegiatan pre-test. Hasil evaluasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih berada pada kategori cukup dalam memahami konsep literasi digital, keamanan digital, etika komunikasi di media sosial, serta dampak dari aktivitas digital yang dilakukan. Hasil kemampuan awal peserta disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kemampuan Peserta pada Kondisi Awal Literasi Digital dan Etika Digital

No.	Predikat	Jumlah Peserta Total (%)
1	Sangat bagus	-
2	Bagus	15 Orang (25%)
3	Cukup	36 Orang (60%)
4	Tidak Cukup	9 Orang (15%)
	Rata-rata	59,2
	Predikat	Cukup

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa kemampuan awal peserta dalam memahami literasi digital dan kesadaran etis masih didominasi oleh kategori cukup dengan jumlah 36 peserta atau sebesar 60%. Peserta dengan kategori bagus berjumlah 15 orang atau 25%, sedangkan peserta dengan kategori tidak cukup berjumlah 9 orang atau 15%. Nilai rata-rata kemampuan awal peserta sebesar 59,2 dengan predikat cukup. Pelaksanaan program dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan melalui workshop partisipatif yang membahas konsep sekolah ramah digital, etika komunikasi di dunia maya, keamanan digital, jejak digital, pengenalan informasi tidak valid, serta strategi menciptakan konten digital positif. Selama kegiatan berlangsung, peserta terlibat dalam diskusi mengenai berbagai permasalahan digital yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti penyebaran informasi yang belum terverifikasi, komentar negatif di media sosial, serta penggunaan teknologi yang kurang bertanggung jawab.



Gambar 3. Kegiatan dengan Peserta Didik

Hasil observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu mengikuti kegiatan dengan baik dan memberikan tanggapan terhadap materi yang disampaikan. Peserta mulai mampu mengidentifikasi perilaku digital yang sesuai dengan prinsip etika digital serta memahami pentingnya menjaga komunikasi positif dalam ruang maya. Guru peserta kegiatan juga menunjukkan keterlibatan dalam diskusi mengenai penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran di sekolah. Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan selesai

dilakukan, evaluasi akhir dilaksanakan melalui post-test untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam memahami literasi digital dan kesadaran etis di dunia maya. Perbandingan hasil evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Peserta Sebelum dan Sesudah

No.	Tahap Evaluasi	Nilai Rata-Rata	Predikat
1.	Pre-test	59,2	Cukup
2.	Post-test	84,1	Sangat Bagus

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata pemahaman peserta dari 59,2 sebelum kegiatan menjadi 84,1 setelah mengikuti program Sekolah Ramah Digital. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan peserta dalam memahami konsep literasi digital, mengenali risiko di dunia maya, serta menerapkan prinsip etika dalam penggunaan teknologi. Selain evaluasi melalui tes, hasil wawancara dan refleksi peserta menunjukkan bahwa kegiatan memberikan pengalaman baru dalam memahami penggunaan media digital secara lebih bertanggung jawab. Peserta menyampaikan pemahaman mengenai pentingnya menjaga perilaku komunikasi di media sosial, mempertimbangkan dampak sebelum membagikan informasi, serta menggunakan teknologi untuk aktivitas yang lebih produktif. Pendampingan yang dilakukan setelah pelatihan juga menunjukkan keterlibatan peserta dalam menerapkan nilai-nilai sekolah ramah digital. Peserta mulai mengembangkan gagasan mengenai penggunaan media digital secara positif melalui aktivitas kreatif dan diskusi kelompok.

Pembahasan

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa program Sekolah Ramah Digital memberikan perubahan terhadap pemahaman peserta didik mengenai literasi digital dan kesadaran etis dalam menggunakan teknologi. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, terdapat peningkatan nilai rata-rata pemahaman peserta dari 59,2 pada tahap pre-test menjadi 84,1 pada tahap post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta dalam memahami konsep literasi digital, mengenali risiko aktivitas digital, serta memahami pentingnya etika dalam berinteraksi di dunia maya. Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga memperkuat pemahaman peserta mengenai penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Peningkatan pemahaman peserta terjadi setelah pelaksanaan rangkaian kegiatan yang terdiri atas sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan. Pada tahap pelatihan, peserta memperoleh materi mengenai jejak digital, keamanan digital, etika komunikasi di media sosial, pengenalan informasi tidak valid, serta strategi membangun perilaku digital yang positif. Proses pembelajaran dilakukan melalui diskusi, studi kasus, dan simulasi sehingga peserta dapat menghubungkan materi dengan pengalaman penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu mengidentifikasi berbagai bentuk perilaku digital yang kurang tepat, seperti menyebarkan informasi tanpa verifikasi, memberikan komentar negatif, serta menggunakan media digital tanpa mempertimbangkan dampaknya.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan teknis dalam menggunakan teknologi, tetapi juga berkaitan dengan kemampuan memahami nilai dan tanggung jawab dalam ruang digital. Konsep sekolah ramah digital dalam kegiatan ini dikembangkan melalui pendekatan yang menggabungkan aspek literasi digital dengan pembentukan karakter digital peserta didik. Literasi digital

dipahami sebagai kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis serta bertanggung jawab. Sementara itu, kesadaran etis digital berkaitan dengan kemampuan individu dalam mempertimbangkan norma, dampak sosial, dan tanggung jawab moral dari setiap aktivitas yang dilakukan melalui teknologi. Penguatan kesadaran etis digital menjadi penting karena perkembangan teknologi telah mengubah pola interaksi sosial peserta didik. Media digital tidak hanya menjadi sarana memperoleh informasi dan hiburan, tetapi juga menjadi ruang komunikasi yang membutuhkan aturan, sikap, dan tanggung jawab. Dalam konteks pendidikan, peserta didik perlu memiliki kemampuan untuk menjadi warga digital yang mampu menggunakan teknologi secara produktif, menghargai pengguna lain, serta memahami konsekuensi dari tindakan yang dilakukan di ruang maya. Program Sekolah Ramah Digital memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami bahwa aktivitas digital memiliki dampak sosial yang perlu dipertimbangkan.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Syamsidar dkk (2023) yang menjelaskan bahwa literasi digital pada generasi muda perlu dikembangkan melalui kemampuan berpikir kritis, evaluasi informasi, serta kesadaran terhadap penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan operasional, tetapi juga mencakup aspek sosial dan etika dalam pemanfaatan teknologi. Temuan pengabdian ini juga sesuai dengan penelitian Prawidha dan Wibowo (2024) yang menunjukkan bahwa pemahaman literasi digital berhubungan dengan perilaku remaja dalam menggunakan media sosial. Selain itu, hasil kegiatan ini memperkuat pandangan mengenai pentingnya integrasi pendidikan etika digital dalam lingkungan sekolah (Piliang, 2012). Beberapa program literasi digital sebelumnya lebih banyak menekankan kemampuan mengakses informasi, keamanan internet, atau keterampilan penggunaan perangkat teknologi (Roza, 2020). Program Sekolah Ramah Digital memiliki perbedaan dengan pendekatan tersebut karena menempatkan kesadaran etis sebagai bagian utama dalam membangun budaya digital sekolah. Peserta tidak hanya diarahkan untuk memahami cara menggunakan teknologi, tetapi juga bagaimana membangun perilaku digital yang sesuai dengan nilai tanggung jawab sosial. Keterlibatan guru dalam program ini juga menjadi bagian penting dalam membangun keberlanjutan budaya digital di sekolah. Guru memiliki posisi strategis dalam mengintegrasikan nilai literasi digital dan etika digital ke dalam proses pembelajaran maupun pembinaan karakter peserta didik. Melalui keterlibatan guru, penguatan literasi digital tidak berhenti pada kegiatan pelatihan, tetapi dapat dikembangkan menjadi bagian dari lingkungan belajar yang mendukung penggunaan teknologi secara positif (Widiatmaka, 2022).

Kebaruan dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pengembangan konsep Sekolah Ramah Digital yang mengintegrasikan literasi digital dan kesadaran etis Gen-Z dalam satu pendekatan program. Pendekatan ini menunjukkan bahwa penguatan literasi digital perlu diarahkan pada pembentukan budaya digital yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan karakter. Program ini memberikan kontribusi praktis bagi sekolah dalam merancang strategi pembinaan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan teknologi dengan sikap kritis, bertanggung jawab, dan berorientasi pada penggunaan teknologi yang memberikan manfaat sosial. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa program Sekolah Ramah Digital dapat menjadi salah satu pendekatan dalam meningkatkan literasi digital dan membangun kesadaran etis peserta didik di dunia maya. Peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti kegiatan memperlihatkan bahwa pendekatan edukatif, partisipatif, dan pendampingan dapat mendukung terbentuknya perilaku digital yang lebih positif di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Sekolah Ramah Digital di SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi, Banyuwangi, Jawa Timur menunjukkan bahwa penguatan literasi digital yang dipadukan dengan pembentukan kesadaran etis mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dari nilai rata-rata 59,2 pada tahap awal menjadi 84,1 setelah mengikuti rangkaian kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pendekatan edukatif dan partisipatif melalui program Sekolah Ramah Digital dapat menjadi model penguatan budaya digital sekolah yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan penggunaan teknologi, tetapi juga membangun kesadaran mengenai norma, tanggung jawab, dan dampak sosial dari aktivitas di ruang maya. Temuan dari kegiatan ini menghasilkan konsep bahwa sekolah ramah digital dapat dikembangkan sebagai model pembinaan peserta didik yang mengintegrasikan tiga aspek utama, yaitu pengetahuan digital, keterampilan penggunaan teknologi, dan karakter etis dalam berinteraksi di dunia maya. Model ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital pada Gen-Z perlu diarahkan pada pembentukan perilaku digital positif agar peserta didik tidak hanya mampu memanfaatkan teknologi, tetapi juga memiliki kemampuan dalam menyaring informasi, menjaga komunikasi digital, serta menggunakan media digital secara produktif.

Pelaksanaan kegiatan ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup peserta dan waktu pendampingan yang belum dilakukan dalam jangka panjang sehingga perubahan perilaku digital peserta belum dapat diamati secara berkelanjutan. Kegiatan selanjutnya dapat dikembangkan melalui program pendampingan berkelanjutan, pelibatan lebih luas unsur sekolah, serta pengembangan instrumen evaluasi yang mampu mengukur perubahan perilaku digital peserta didik dalam periode waktu yang lebih panjang. Pengembangan komunitas literasi digital sekolah juga dapat menjadi strategi lanjutan agar budaya digital positif dapat terus berkembang di lingkungan pendidikan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi, Banyuwangi, Jawa Timur yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam seluruh rangkaian kegiatan program Sekolah Ramah Digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Cindy, A. H., Pattipeilohy, P., Mirsa, N. R. P., Hakim, P. R., & Falenciah, A. N. (2026). Digitalisasi Berbasis Nilai: Pelatihan Kreativitas dan Etika Digital bagi Komunitas Sekolah di Era Industri 5.0. *JUPAMU: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 137–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.66031/jupamu.v1i2.54>
- Larasati, S., Habie, R. O., Aisyah, M. R., & Fadel, M. (2025). Literasi Digital dan Etika Bermedia Sosial di Kalangan Remaja. *East Journal of Innovative Community Services*, 3(3), 184–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.58812/ejincs.v3i03.359>
- Mulyoto, G. P., & Feriandi, Y. A. (2020). Menyiapkan Generasi Muda Menjadi Warga Negara Digital (Digital Citizenship) Yang Cerdas Dan Baik Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. In *“Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers “Aktualisasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Memperkuat Sendi-Sendi Kehidupan Berbangsa”* (Issue November 2017).
- Nuiryanti, R., Nugraha, W. S., Pujiasti, D. A., Gunawan, D., & Rajji, K. (2024). Sosialisasi Etis Bermedia Sosial untuk Masyarakat Cakap Digital.

- BADRANAYA: *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 02(01), 28–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31980/badranaya.v2i01.767>
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi Dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Ejournal.Radenintan.Ac.Id*, 27(11), 143–156.
<http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/TAPIS/article/view/1529>
- Prawidha, E., & Prasetyo, A. (2024). Konsep dan implementasi digital citizenship education di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Kota Malang. *Academy of Education Journal*, 15(1), 531–542. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2237>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Roza, P. (2020). Digital citizenship. *Journal Sosioteknologi*, 19(2), 190–202.
<https://doi.org/10.4324/9781003104148-9>
- Shaufiah, S., Kristinawati, D., Rochmawati, R., Rizal, M. F., Sukawati, R., & Fauziah, H. (2025). Mewujudkan Masyarakat Desa yang Cerdas Digital: Edukasi Etika dan Keamanan Digital di Pamupukan, Kuningan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(1), 27–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59837/jpmba.v3i1.2142>
- Sidiq, P. (2024). Literasi Digital Pada Masyarakat : Etis Bermedia Sosial , Aman dan Nyaman. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 3(2), 89–96.
<https://doi.org/https://doi.org/10.57119/abdimas.v3i2.125>
- Syamsidar, S.Sos., M. S., Dr. Muhammad Reza Zulfikar, S.H., M. H., Eka Ari Endrawati, S.H., M. H., & Retno Sari Dewi, S.H., M.H., C. M. (2023). *Tantangan Dalam Menjaga Kebebasan Berpendapat Di Era Digital*.
- Widiatmaka, P. (2022). Strategi guru dalam membangun karakter nasionalisme pada generasi milenial di era digital Pipit Widiatmaka Institut Agama Islam Negeri Pontianak , Kalimantan Barat , Indonesia Email : pipitwidiatmaka@iainptk.ac.id Teacher ' s strategy in building the nati. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2, 228–238.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/53065/pdf>
- Yusuf, N., & Wibowo, A. P. (2024). Digital Citizenship Education : Pancasila As A Source of Digital Ethics in Indonesia. *Jurnal Etika Demokrasi*, 9(1), 70–83. <https://doi.org/10.26618/jed.v>