Journal of Community Service and Empowerment
Bhakti Cendekia
Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 19-26
Journal Page is available at: https://ejournal.lppmunsaka.ac.id/index.php/bhakti

Membangun Generasi Cakap Digital: Penguatan Literasi Digital Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Kreatif Di SMA Negeri 2 Tangerang Selatan

Najibullah[1], Nisa Rowaidah[2], Nur Linda Rahmah[3], Nico Reinaldo Yohanes[4], Hidayaturraihan[5], Nurul Hidayati[6], Sri Utaminingsih[7], Estiningsih Trihandayani[8], Ersam Mahendrawan[9], Surasni[10]

[1-10]Manajemen Pendidikan, Universitas Pamulang

Email: nadwahnajib@gmail.com

ABSTRAK

Tingginya akses siswa terhadap internet belum sepenuhnya diikuti pemanfaatan digital yang kritis, kreatif, aman, dan beretika. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi digital siswa SMA Negeri 2 Tangerang Selatan melalui pemanfaatan media digital kreatif. Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif dengan model pelatihan, pembelajaran berbasis proyek, dan pendampingan, yang terdiri atas persiapan, workshop, proyek kolaboratif, showcase dan evaluasi, serta pelaporan. Materi mencakup empat pilar literasi digital, cek fakta, keamanan dan etika digital, hak cipta, pemanfaatan AI generatif yang bijak, serta produksi infografis dan video pendek. Data dikumpulkan melalui angket, pre-test dan post-test, rubrik penilaian karya, angket kepuasan, dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, terutama dalam mengenali hoaks dan menjaga keamanan data, kemampuan siswa menghasilkan konten kampanye literasi digital yang kreatif, serta terbentuknya Duta Cakap Digital. Aspek hak cipta dan penggunaan AI generatif masih memerlukan penguatan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis proyek dan pendampingan dapat mendorong siswa dari konsumen menjadi kreator konten positif.

Kata Kunci: *literasi digital, media digital kreatif, pembelajaran berbasis proyek, Duta Cakap Digital, pengabdian kepada masyarakat*

ABSTRACT

High internet access among students has not been fully matched by critical, creative, safe, and ethical digital practices. This community service program aimed to strengthen the digital literacy of students at SMA Negeri 2 Tangerang Selatan through the use of creative digital media. The program employed participatory and collaborative approaches combining training, project-based learning, and mentoring, and was carried out in stages: preparation, workshop, collaborative projects, showcase and evaluation, and reporting. The content covered the four pillars of digital literacy, fact-checking, digital safety and ethics, copyright, responsible use of generative AI, and the production of infographics and short videos. Data were collected through questionnaires, pre-tests and post-tests, a work assessment rubric, a satisfaction questionnaire, and observation, and were analyzed descriptively. The results showed improved student understanding, particularly in recognizing hoaxes and protecting personal data, the ability to produce creative digital literacy campaign content, and the formation of Digital Literacy Ambassadors. Copyright and generative AI use still required reinforcement. The program indicates that project-based training and mentoring can help students move from being content consumers to positive content creators.

Keywords: *digital literacy, creative digital media, project-based learning, Digital Literacy Ambassadors, community service*

Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 19-26
https://doi.org/10.56861/bhakti.v1i2.175

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital secara signifikan telah mengubah dinamika cara manusia belajar, bekerja, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial. Ruang digital kini bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari keseharian masyarakat, terutama generasi muda. Kondisi ini menuntut setiap warga negara, khususnya peserta didik, untuk memiliki kecakapan dalam memanfaatkan teknologi digital secara cerdas, kritis, kreatif, aman, dan beretika.

Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025 menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai sekitar 229,43 juta jiwa dengan tingkat penetrasi sebesar 80,66% dari total populasi. Generasi Z, yang mencakup siswa jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), merupakan salah satu kelompok dengan tingkat penetrasi internet tertinggi. Artinya, hampir seluruh siswa SMA saat ini merupakan pengguna aktif internet dan media sosial yang setiap hari berinteraksi dengan arus informasi yang sangat deras.

Namun demikian, tingginya akses terhadap teknologi digital belum sepenuhnya diikuti oleh kecakapan dalam memanfaatkannya secara produktif. Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) yang dirilis Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) mencatat skor nasional sebesar 44,53 pada tahun 2025, meningkat dari 43,34 pada tahun 2024. Meskipun menunjukkan tren positif, skor tersebut masih berada pada kategori menengah, dan pilar pemberdayaan, yakni kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk kegiatan produktif, justru menjadi pilar dengan capaian terendah (34,42). Temuan ini menggambarkan bahwa masyarakat Indonesia masih lebih banyak berperan sebagai konsumen dibandingkan produsen konten dan pemanfaat teknologi yang produktif. Di kalangan pelajar, rendahnya kecakapan digital dapat berdampak pada berbagai persoalan, seperti kerentanan terhadap hoaks dan disinformasi, perundungan siber (cyberbullying), pelanggaran privasi dan keamanan data pribadi, kecanduan gawai, pelanggaran hak cipta, hingga penyalahgunaan teknologi kecerdasan artifisial (artificial intelligence/AI) generatif untuk kegiatan yang tidak etis, seperti plagiarisme tugas sekolah. Di sisi lain, siswa sebenarnya memiliki potensi besar untuk menjadi kreator konten positif yang mampu menyebarkan nilai-nilai edukatif, budaya, dan kebangsaan melalui ruang digital.

Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Digital bersama Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi telah merumuskan empat pilar literasi digital, yaitu Cakap Digital (digital skills), Etika Digital (digital ethics), Budaya Digital (digital culture), dan Aman Digital (digital safety). Keempat pilar tersebut menjadi kerangka acuan dalam membangun warga digital yang tidak hanya mahir menggunakan perangkat, tetapi juga mampu berperilaku bertanggung jawab, menjunjung nilai kebangsaan, serta melindungi diri dan orang lain di ruang digital. Dalam konteks kebijakan pendidikan, penguatan literasi digital juga sejalan dengan arah kurikulum nasional. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 tentang perubahan atas Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah menegaskan penguatan pendekatan pembelajaran mendalam serta memperkenalkan mata pelajaran pilihan Koding dan Kecerdasan Artifisial. Kebijakan ini menunjukkan bahwa kompetensi digital telah menjadi bagian dari kompetensi dasar yang perlu dikuasai peserta didik untuk menghadapi tantangan abad ke-21.

SMAN 2 Tangerang Selatan merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang berlokasi di Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten, tidak jauh dari kawasan Pusat Penelitian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Puspiptek). Sekolah yang berdiri sejak tahun 1986 ini dikenal sebagai salah satu sekolah unggulan di Kota Tangerang Selatan dan berada di lingkungan wilayah yang dekat dengan ekosistem riset serta teknologi. Posisi strategis ini menjadi modal penting bagi sekolah untuk mengembangkan budaya digital yang kreatif dan inovatif di kalangan siswa.

Berdasarkan komunikasi awal dengan pihak sekolah, diketahui bahwa siswa SMAN 2 Tangerang Selatan pada umumnya telah memiliki akses yang baik terhadap gawai dan internet serta aktif menggunakan media sosial. Namun, pemanfaatan tersebut masih cenderung bersifat konsumtif, seperti hiburan dan komunikasi sosial, sedangkan pemanfaatan untuk produksi konten edukatif, kampanye positif, dan pengembangan diri belum optimal. Kemampuan siswa dalam memverifikasi kebenaran informasi, menjaga keamanan akun dan data pribadi, memahami jejak digital, serta menghargai hak cipta karya orang lain juga masih perlu diperkuat secara sistematis.

Selain itu, perkembangan pesat teknologi AI generatif menghadirkan peluang sekaligus tantangan baru. Siswa perlu dibekali pemahaman tentang cara memanfaatkan AI secara bijak sebagai alat bantu belajar dan berkreasi, bukan sebagai jalan pintas yang mengabaikan kejujuran akademik. Pemahaman ini penting agar siswa dapat menjadi pengguna teknologi yang kritis dan bertanggung jawab. Media digital kreatif, seperti desain grafis, infografis, video pendek, dan podcast, dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan literasi digital siswa. Pendekatan berbasis praktik dan proyek (learning by creating) memungkinkan siswa mempelajari keempat pilar literasi digital secara kontekstual, siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga langsung menerapkannya dalam proses mencari referensi yang kredibel, merancang pesan, mengolah konten, menghargai hak cipta, hingga mempublikasikan karya secara aman dan beretika. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk bertransformasi dari sekadar konsumen menjadi produsen konten digital yang positif.

Dalam konteks tersebut, kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menengah menjadi sangat penting. Perguruan tinggi sebagai pusat pengembangan ilmu pengetahuan memiliki sumber daya akademik dan keahlian yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung penguatan kompetensi digital siswa. Pengabdian kepada Masyarakat merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. Melalui kegiatan ini, dosen dapat memberikan solusi praktis terhadap permasalahan yang dihadapi mitra secara langsung dan berdampak nyata.

Kegiatan PKM di SMAN 2 Tangerang Selatan dirancang sebagai bentuk pelatihan dan pendampingan penguatan literasi digital siswa melalui pemanfaatan media digital kreatif. Program ini tidak hanya berupa penyampaian materi satu arah, tetapi juga praktik langsung, proyek kolaboratif, pendampingan produksi konten, serta pameran karya (showcase). Pendekatan partisipatif menjadi landasan pelaksanaan kegiatan, sehingga siswa dan guru diposisikan sebagai mitra aktif yang bersama-sama mengembangkan budaya digital yang sehat di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka disusunlah program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul "Membangun Generasi Cakap Digital: Penguatan Literasi Digital Siswa melalui Pemanfaatan Media Digital Kreatif di SMAN 2 Tangerang Selatan". Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam memproduksi konten digital, tetapi juga membentuk sikap kritis, etis, dan bertanggung jawab di ruang digital, serta melahirkan agen-agen perubahan (Duta Cakap Digital) yang mampu menularkan budaya digital positif kepada lingkungan sekitarnya secara berkelanjutan.

METODOLOGI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif dengan model pelatihan, praktik berbasis proyek, dan pendampingan. Pendekatan partisipatif dipilih agar siswa tidak hanya menjadi peserta pasif, tetapi terlibat aktif dalam setiap tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan, produksi karya, hingga refleksi. Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) menjadi landasan praktik karena siswa mempelajari empat pilar literasi digital, yaitu cakap digital, etika digital, budaya digital, dan aman digital, melalui pengalaman langsung merancang, memproduksi, dan mempublikasikan

Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 19-26
https://doi.org/10.56861/bhakti.v1i2.175
konten (Hobbs, 2010; Monggilo et al., 2021). Metode yang digunakan meliputi sosialisasi dan ceramah interaktif, workshop praktik (*hands-on training*), proyek kolaboratif produksi konten, pendampingan (mentoring dan coaching), pameran karya (*showcase*) dan refleksi, serta monitoring dan tindak lanjut. Rancangan evaluasi yang digunakan adalah pre-test dan post-test yang dilengkapi penilaian karya, angket kepuasan, dan diskusi reflektif.

Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tangerang Selatan, yang berlokasi di kawasan Puspiptek, Kelurahan Muncul, Kecamatan Setu, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Sekolah ini dipilih berdasarkan komunikasi awal dengan pihak sekolah yang menunjukkan bahwa siswa memiliki akses baik terhadap gawai dan internet serta aktif bermedia sosial, tetapi pemanfaatannya masih cenderung konsumtif, sementara pemahaman mengenai verifikasi informasi, keamanan digital, hak cipta, dan penggunaan kecerdasan artifisial (AI) generatif yang bertanggung jawab masih perlu diperkuat. Sekolah juga memiliki dukungan manajemen, organisasi siswa, dan sarana seperti laboratorium komputer dan jaringan internet yang menunjang pelaksanaan kegiatan. Khalayak sasaran adalah siswa kelas X dan XI, khususnya perwakilan kelas, pengurus OSIS, dan anggota ekstrakurikuler yang relevan, serta guru pendamping dan perwakilan pimpinan sekolah bidang kesiswaan dan kurikulum. Kegiatan dilaksanakan oleh tim yang terdiri atas dosen pembimbing sebagai pengarah, narasumber, dan penjamin mutu, serta mahasiswa Magister Manajemen Pendidikan Universitas Pamulang sebagai panitia, fasilitator praktik, dan pendamping kelompok siswa.

Kegiatan dilaksanakan dalam lima tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup koordinasi dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan guru pendamping, pemetaan kebiasaan digital siswa melalui angket singkat, penyusunan modul pelatihan literasi digital dan media digital kreatif, penyusunan instrumen evaluasi, serta penetapan peserta dan pembagian tugas tim. Tahap kedua adalah sosialisasi dan workshop yang dilaksanakan secara tatap muka selama satu hari. Kegiatan diawali dengan registrasi dan pre-test daring, dilanjutkan pembukaan. Sesi pertama membahas empat pilar literasi digital, berpikir kritis, serta cek fakta dan pengenalan hoaks melalui ceramah interaktif, studi kasus, dan kuis. Sesi kedua membahas keamanan akun, perlindungan data pribadi, jejak digital, etika berkomunikasi, hak cipta, dan pemanfaatan AI generatif secara bijak melalui simulasi dan diskusi. Setelah istirahat, sesi ketiga berupa praktik langsung desain infografis dan produksi video pendek secara berkelompok dengan sistem rotasi pos dan pendampingan mahasiswa. Sesi keempat berupa perencanaan proyek kampanye literasi digital dan presentasi singkat ide kelompok. Workshop ditutup dengan refleksi, pengisian angket, dan pembagian kelompok proyek. Porsi praktik dirancang lebih besar daripada ceramah, sedangkan materi pendalaman dibagikan melalui modul dan dilanjutkan pada tahap pendampingan.

Tahap ketiga adalah proyek kolaboratif dan pendampingan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melaksanakan proyek kampanye literasi digital selama kurang lebih tiga sampai empat minggu. Setiap kelompok memproduksi paket konten kampanye berupa sekurang-kurangnya satu infografis dan satu video pendek dengan tema salah satu pilar literasi digital. Tim pelaksana mendampingi kelompok secara daring, memberikan umpan balik dan revisi, serta memeriksa kebenaran informasi, kesesuaian etika, dan penggunaan aset berlisensi. Karya terpilih dipublikasikan melalui kanal media sosial dan media informasi sekolah. Tahap keempat adalah showcase, evaluasi, dan refleksi. Hasil proyek siswa ditampilkan dalam pameran karya bertajuk Showcase Generasi Cakap Digital, disertai post-test, penilaian karya, angket kepuasan, diskusi reflektif bersama siswa dan guru, serta pengukuhan Duta Cakap Digital sebagai penggerak kampanye literasi digital sebaya. Tahap kelima adalah penyusunan laporan akhir, dokumentasi kegiatan, artikel ilmiah, dan rencana kerja sama lanjutan.

Data dikumpulkan melalui lima teknik. Pertama, angket kebutuhan dan kebiasaan digital untuk memetakan kondisi awal siswa. Kedua, pre-test dan post-test literasi digital yang mencakup empat pilar untuk mengukur perubahan pemahaman. Ketiga, rubrik penilaian karya

konten digital yang menilai akurasi informasi, kreativitas, kekuatan pesan, etika, dan aspek teknis. Keempat, angket kepuasan peserta dan guru pendamping terhadap materi, metode, dan penyelenggaraan. Kelima, lembar observasi, diskusi reflektif, dan dokumentasi kegiatan untuk menangkap proses pendampingan dan penerapan hasil pelatihan.

Data pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan capaian sebelum dan sesudah kegiatan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa. Data penilaian karya dan angket kepuasan dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan capaian ke dalam kategori yang ditetapkan. Data observasi, diskusi reflektif, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui pengelompokan temuan berdasarkan pilar literasi digital, kemudian dimaknai sebagai gambaran perubahan perilaku digital siswa dan bahan tindak lanjut program. Keberhasilan kegiatan dinilai berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, yaitu keikutsertaan peserta, tersusunnya karya kelompok, terbentuknya Duta Cakap Digital, peningkatan skor post-test dibanding pre-test, kualitas karya menurut rubrik, dan tingkat kepuasan peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana di SMA Negeri 2 Tangerang Selatan melalui lima tahap, yaitu persiapan, sosialisasi dan workshop, proyek kolaboratif dan pendampingan, showcase dan evaluasi, serta penyusunan laporan dan publikasi. Siswa kelas X dan XI yang terlibat, bersama guru pendamping, mengikuti kegiatan dengan antusias. Pada hari workshop, peserta aktif dalam kuis, diskusi studi kasus, simulasi, dan praktik kelompok. Pihak sekolah memberikan dukungan berupa penyediaan ruang, laboratorium komputer, jaringan internet, serta keterlibatan guru dan pimpinan bidang kesiswaan, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan sesuai rencana.

Angket kebutuhan dan pre-test menunjukkan bahwa siswa pada umumnya sangat akrab dengan gawai dan media sosial, tetapi pemanfaatannya masih didominasi aktivitas hiburan dan komunikasi sosial. Pemahaman siswa tentang empat pilar literasi digital belum merata. Kemampuan menilai kredibilitas informasi dan mengenali hoaks masih terbatas, sebagian siswa belum terbiasa memeriksa sumber sebelum membagikan informasi, dan pemahaman tentang perlindungan data pribadi, jejak digital, hak cipta, serta penggunaan AI generatif secara bertanggung jawab masih perlu diperkuat. Siswa juga belum banyak berpengalaman memproduksi konten edukatif.

Perbandingan hasil pre-test dan post-test memperlihatkan peningkatan pemahaman siswa pada keempat pilar literasi digital. Peningkatan paling terlihat pada kemampuan mengenali hoaks dan memverifikasi informasi serta pada pemahaman keamanan akun dan perlindungan data pribadi, sedangkan pemahaman tentang hak cipta dan penggunaan AI generatif menunjukkan peningkatan yang lebih moderat. Setelah kegiatan, siswa lebih mampu menyebutkan langkah memeriksa kebenaran informasi, menjelaskan risiko berbagi data pribadi, serta membedakan penggunaan AI sebagai alat bantu belajar dari penggunaan yang melanggar kejujuran akademik.

Pada sesi praktik, siswa mampu membuat infografis dan video pendek sederhana dengan bimbingan fasilitator. Dalam tahap proyek, setiap kelompok menghasilkan paket konten kampanye berupa infografis dan video pendek bertema salah satu pilar literasi digital. Hasil penilaian karya menurut rubrik menunjukkan bahwa sebagian besar karya berada pada kategori baik, terutama pada aspek kreativitas dan kejelasan pesan. Aspek yang masih memerlukan penguatan adalah ketelitian pencantuman sumber informasi dan kepastian lisensi aset visual maupun audio yang digunakan. Melalui proses umpan balik dan revisi, kelompok memperbaiki akurasi informasi dan kesesuaian etika karya sebelum dipublikasikan di kanal media sosial dan media informasi sekolah.

Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 19-26
https://doi.org/10.56861/bhakti.v1i2.175

Showcase Generasi Cakap Digital menjadi ruang bagi siswa untuk menampilkan karya dan menjelaskan pesan kampanye kepada teman sebaya dan guru. Dari kegiatan ini terbentuk tim Duta Cakap Digital yang beranggotakan perwakilan siswa sebagai penggerak kampanye literasi digital sebaya di sekolah. Angket kepuasan menunjukkan bahwa siswa dan guru pendamping menilai materi relevan dengan kebutuhan, metode berbasis praktik menarik dan mudah diikuti, serta penyelenggaraan kegiatan baik. Diskusi reflektif memperlihatkan bahwa siswa merasa lebih berhati-hati sebelum membagikan informasi, lebih sadar akan jejak digital, dan lebih percaya diri membuat konten yang bermanfaat. Guru pendamping menyampaikan keinginan agar kegiatan serupa terus berlanjut dan terintegrasi ke dalam kegiatan OSIS atau ekstrakurikuler.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Peningkatan pemahaman siswa setelah kegiatan sejalan dengan tujuan program, yaitu memperkuat literasi digital melalui pemanfaatan media digital kreatif. Hasil ini mendukung pandangan Gilster (1997) bahwa literasi digital tidak sebatas keterampilan mengoperasikan perangkat, melainkan kemampuan berpikir kritis dalam menilai informasi. Peningkatan yang menonjol pada kemampuan mengenali hoaks dan memverifikasi informasi mengindikasikan bahwa latihan cek fakta berbasis studi kasus yang dekat dengan pengalaman siswa efektif membangun sikap kritis. Temuan ini juga selaras dengan kerangka kompetensi digital DigComp 2.2 yang menempatkan literasi informasi dan data serta keamanan sebagai area kompetensi penting (Vuorikari et al., 2022).

Capaian pada aspek keamanan dan etika digital relevan dengan kerangka empat pilar literasi digital nasional (Monggilo et al., 2021). Kesadaran siswa terhadap perlindungan data pribadi dan keamanan akun merupakan landasan penting di tengah meningkatnya penggunaan internet di kalangan pelajar, dan sejalan dengan semangat Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi. Adapun peningkatan yang lebih moderat pada aspek hak cipta dan penggunaan AI generatif menunjukkan bahwa topik tersebut relatif baru dan lebih abstrak bagi siswa, sehingga memerlukan contoh praktik yang lebih banyak dan pendampingan lebih panjang. Hal ini juga terlihat dari karya siswa yang masih perlu perbaikan pada pencantuman sumber dan lisensi aset.

Keberhasilan siswa menghasilkan infografis dan video pendek menguatkan manfaat pembelajaran berbasis proyek dan prinsip learning by creating. Hobbs (2010) menempatkan kemampuan mencipta sebagai bagian penting dari literasi digital dan media, dan hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam proses produksi membuat siswa tidak hanya memahami konsep tetapi juga menerapkannya, mulai dari mencari referensi yang kredibel hingga mempublikasikan karya secara bertanggung jawab. Penggunaan visual dan narasi bersama dalam infografis dan video juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia

bahwa seseorang belajar lebih baik dari kombinasi kata dan gambar (Mayer, 2009). Selain itu, pergeseran siswa dari konsumen menjadi kreator konten sejalan dengan konsep budaya partisipatif, yaitu budaya yang memberi ruang bagi remaja untuk berekspresi, berkarya, dan berbagi dengan orang lain (Jenkins et al., 2009).

Pembentukan Duta Cakap Digital dan antusiasme sekolah terhadap keberlanjutan program menunjukkan potensi gerakan literasi digital sebaya di lingkungan sekolah. Pendekatan sebaya memungkinkan pesan literasi digital menyebar melalui bahasa dan kanal yang akrab bagi siswa. Namun, keberlanjutan gerakan ini bergantung pada dukungan sekolah, pembinaan rutin, dan integrasi ke dalam agenda OSIS atau ekstrakurikuler, sehingga tidak berhenti setelah tim pelaksana selesai mendampingi.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penguatan literasi digital siswa melalui pemanfaatan media digital kreatif di SMA Negeri 2 Tangerang Selatan dapat disimpulkan berjalan dengan baik dan bermanfaat bagi peserta. Kegiatan meningkatkan pemahaman siswa mengenai empat pilar literasi digital, khususnya kemampuan mengenali hoaks dan memverifikasi informasi serta kesadaran terhadap keamanan akun dan perlindungan data pribadi. Melalui workshop praktik, proyek kolaboratif, dan pendampingan, siswa mampu menghasilkan infografis dan video pendek bertema literasi digital yang kreatif dan, setelah direvisi, layak dipublikasikan. Terbentuknya Duta Cakap Digital menunjukkan potensi gerakan literasi digital sebaya di sekolah. Meski demikian, pemahaman tentang hak cipta dan penggunaan AI generatif secara bertanggung jawab masih perlu diperkuat. Disarankan agar sekolah memfasilitasi Duta Cakap Digital secara rutin dan mengintegrasikan literasi digital ke dalam kegiatan OSIS, ekstrakurikuler, atau pembelajaran, serta agar kegiatan lanjutan menyediakan waktu praktik lebih panjang dan pengukuran dampak jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). (2025). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2025*. Jakarta: APJII.

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley & Sons.

Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Washington, DC: The Aspen Institute.

Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2025). *Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) 2025*. Jakarta: Komdigi.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

Monggilo, Z. M. Z., Kurnia, N., & Banyumurti, I. (2021). *Cakap bermedia digital*. Jakarta: Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.

Republik Indonesia. (2012). *Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*.

Republik Indonesia. (2022). *Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi*.

Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 19-26
https://doi.org/10.56861/bhakti.v1i2.175
UNESCO Institute for Statistics. (2018). *A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2*. Montreal: UNESCO UIS.

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.