Journal of Community Service and Empowerment
Bhakti Cendekia
Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 29-36
Journal Page is available at: https://ejournal.lppmunsaka.ac.id/index.php/bhakti

Pengembangan Literasi Digital Siswa Melalui Penguatan Komitmen, *Learning Organization*, Kemampuan Evaluatif Dan Kepemimpinan Digital

Cahyana[1], Akbar Prayoga[2], Dewi Puspita Sari[3], Krisantus Nedi Kantur[4], Novia Uba Arakian[5], Sri Lisda Ayu Bustomi[6], Saiful Anwar[7], Yulita Pujilestari[8], R. Dede Siswandi[9], Neng Nurhemah[10]

[1-10]Manajemen Pendidikan, Universitas Pamulang

Email: cahyanaa@gmail.com

ABSTRAK

Kemudahan akses terhadap teknologi digital belum selalu diikuti kemampuan siswa dalam mengevaluasi informasi, beretika, dan bertanggung jawab di ruang digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengembangkan literasi digital siswa SMA Negeri 2 Kota Tangerang Selatan melalui penguatan komitmen digital, learning organization, kemampuan evaluatif, dan kepemimpinan digital. Kegiatan berbentuk seminar dan workshop dengan pendekatan experiential learning yang terdiri atas dua modul, yaitu Digital Awareness and Critical Literacy serta Digital Leadership and Creative Project. Metode meliputi ceramah interaktif, workshop praktik, diskusi kelompok, presentasi dan umpan balik, serta pendampingan. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, observasi, kuesioner evaluasi, dan penilaian karya, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa tentang etika, keamanan, dan evaluasi informasi digital, kemampuan siswa memeriksa fakta dan mengenali hoaks, keterlibatan aktif dalam kerja kelompok, serta dihasilkannya karya kampanye literasi digital oleh setiap kelompok. Kedalaman analisis informasi dan kejelasan sasaran kampanye masih perlu diperkuat. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan partisipatif berbasis praktik dapat menumbuhkan kesadaran dan kepemimpinan digital siswa, dengan dukungan tindak lanjut dari sekolah.
Kata Kunci: *literasi digital, kemampuan evaluatif, kepemimpinan digital, learning organization, pengabdian kepada masyarakat*

ABSTRACT

Easy access to digital technology has not always been matched by students' ability to evaluate information and behave ethically and responsibly in digital spaces. This community service program aimed to develop the digital literacy of students at SMA Negeri 2 Kota Tangerang Selatan by strengthening digital commitment, learning organization, evaluative capability, and digital leadership. The program took the form of a seminar and workshop using an experiential learning approach, comprising two modules: Digital Awareness and Critical Literacy, and Digital Leadership and Creative Project. The methods included interactive lectures, hands-on workshops, group discussions, presentations with feedback, and mentoring. Data were collected through pre-tests and post-tests, observation, an evaluation questionnaire, and assessment of group work, and were analyzed descriptively. The results showed improved student understanding of digital ethics, safety, and information evaluation, the ability to fact-check and recognize hoaxes, active engagement in group work, and a digital literacy campaign product from every group. The depth of information analysis and the clarity of campaign targets still needed strengthening. The program indicates that participatory, practice-based training can foster students' awareness and digital leadership, provided the school supports follow-up activities.
Keywords: *digital literacy, evaluative capability, digital leadership, learning organization, community service*

Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 29-36
https://doi.org/10.56861/bhakti.v1i2.176

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengembangkan kapasitas intelektual, keterampilan, karakter, serta kesiapan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi maupun menghadapi tuntutan kehidupan di masyarakat. Dalam konteks pendidikan menengah, SMA tidak hanya berorientasi pada pengembangan kompetensi akademik, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai karakter, etika, tanggung jawab, dan kedisiplinan sebagai bagian integral dari perkembangan peserta didik.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan transformasi digital, dinamika pendidikan di tingkat SMA turut mengalami perubahan yang signifikan. Peserta didik saat ini tumbuh dalam lingkungan yang semakin lekat dengan media sosial, internet, serta penggunaan perangkat digital (*smart devices*) dalam berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menghadirkan peluang sekaligus tantangan bagi penyelenggaraan pendidikan, khususnya dalam membangun pola interaksi, kebiasaan belajar, serta perilaku peserta didik di lingkungan sekolah maupun di ruang digital. Kompleksitas karakteristik peserta didik dan perkembangan lingkungan digital tersebut menuntut adanya pendekatan yang adaptif dan kontekstual dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sekaligus memperkuat pembentukan norma dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai pendidikan (Risamasu et al., 2025).

Sebagai lembaga pendidikan menengah yang memiliki peran strategis dalam pengembangan potensi peserta didik, SMA memiliki tanggung jawab penting dalam membentuk generasi muda yang berpengetahuan, berkarakter, adaptif, dan memiliki daya saing. Dalam lingkungan pendidikan yang semakin terdigitalisasi, peserta didik tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran. Penggunaan internet, media sosial, platform pembelajaran, dan berbagai perangkat digital telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas akademik peserta didik. Kondisi tersebut menempatkan literasi digital sebagai salah satu kompetensi penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran.

Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat dan mengakses informasi, tetapi juga mencakup kemampuan peserta didik dalam mencari, memahami, mengevaluasi, menggunakan, dan mengomunikasikan informasi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Dalam konteks pembelajaran, kemampuan tersebut diperlukan agar peserta didik mampu memilah informasi yang relevan dan kredibel, memanfaatkan berbagai sumber belajar digital secara efektif, serta menggunakan teknologi untuk mendukung proses berpikir dan pemecahan masalah (Fajri et al., 2023). Dengan demikian, tingkat literasi digital peserta didik dapat berhubungan dengan kualitas pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Sebaliknya, pemanfaatan teknologi digital yang tidak disertai dengan literasi digital yang memadai dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam membedakan informasi yang valid dan tidak valid, terdistraksi oleh konten digital yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, serta berpotensi terlibat dalam perilaku digital yang kurang tepat, seperti penyebaran disinformasi dan *cyberbullying* (Wulandari et al., 2026). Oleh karena itu, penguatan literasi digital dalam lingkungan SMA menjadi bagian penting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, kritis, bertanggung jawab, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Tantangan utama di tingkat operasional sekolah saat ini adalah bagaimana membangun kesadaran dan kapasitas digital yang utuh di kalangan siswa. Observasi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memanfaatkan teknologi sebatas untuk hiburan atau konsumsi konten pasif, tanpa dibekali pemahaman mengenai pengelolaan informasi dan tanggung jawab etis. Permasalahan pertama yang timbul adalah masih rendahnya komitmen

digital (*digital commitment*) personal siswa dalam menerapkan etika berinternet (*netiquette*). Kebiasaan menggunakan gawai (*gadget*) dan media sosial secara berlebihan tanpa kontrol diri yang kuat acapkali mengganggu fokus belajar di kelas dan memicu pelanggaran etika digital di lingkungan sekolah (Setiawan & Mulyono, 2024).

Permasalahan kedua adalah belum terbangunnya budaya organisasi pembelajar (*learning organization*) di tingkat siswa. Pemanfaatan teknologi oleh peserta didik masih cenderung individualistis dan sebatas pemenuhan tugas formal, belum menjadi sarana untuk saling berbagi pengetahuan, berdiskusi secara kritis, atau menciptakan inovasi belajar secara kolaboratif. Padahal, penerapan *learning organization* sangat penting untuk membangun komitmen bersama serta meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital (Pratama et al., 2026; Ramles et al., 2026).

Permasalahan ketiga berkaitan erat dengan kemampuan evaluatif (*evaluative capability*) siswa yang masih lemah. Perkembangan pesat media digital dan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) mengharuskan warga negara muda memiliki keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) dalam menyaring serta menilai validitas informasi (Sari et al., 2025). Tanpa kemampuan evaluatif yang memadai, siswa rentan terjebak dalam arus hoaks dan penyalahgunaan media digital yang dapat merusak iklim kondusif sekolah.

Permasalahan keempat yang tidak kalah krusial adalah minimnya penumbuhan kepemimpinan digital (*digital leadership*) di kalangan siswa. Kebijakan penggunaan teknologi di sekolah sejauh ini masih bersifat larangan satu arah (*top-down*) dari pihak pengelola, tanpa melibatkan siswa sebagai agen perubahan (*agent of change*). Padahal, pembentukan ekosistem digital yang positif memerlukan figur pemimpin digital dari kalangan siswa sendiri yang mampu memberikan teladan dan menggerakkan iklim internet sehat secara mandiri (Mardalena et al., 2026).

Kajian-kajian terkini menegaskan bahwa intervensi literasi digital tidak cukup hanya berfokus pada kecakapan teknis semata, melainkan harus menyentuh ranah pengembangan karakter digital secara holistik (Fajri et al., 2023). Kesenjangan (*gap*) antara penguasaan gawai secara teknis dan kematangan karakter digital siswa inilah yang hendak dijawab melalui program ini. Oleh karena itu, kegiatan PKM ini diusulkan dengan membawa kebaruan (*novelty*) berupa Model Integrasi Empat Pilar Literasi Digital Siswa. Kebaruan utama program ini terletak pada pendekatan partisipatif yang menempatkan siswa bukan sekadar sebagai objek pelatihan, melainkan sebagai subjek dan pemimpin perubahan di lingkungan sekolahnya melalui penguatan *learning organization* (Pratama et al., 2026).

Kebaruan metode ditekankan pada penggunaan *Interactive Digital Simulation & Reflexive Workshop*. Siswa akan dihadapkan pada skenario studi kasus dunia nyata (seperti navigasi informasi digital, pencegahan *cyberbullying*, serta manajemen jejak digital) untuk menguji serta melatih pengambilan keputusan etis dan kemampuan evaluatif (Sari et al., 2025; Wulandari et al., 2026). Kebaruan luaran praktis program ini adalah disusunnya Modul Panduan Kepemimpinan & Literasi Digital Siswa, sebuah modul praktis yang memuat panduan komitmen diri, indikator evaluasi informasi, serta kerangka aksi kepemimpinan digital yang dapat direplikasi oleh angkatan selanjutnya (Mardalena et al., 2026). Melalui kombinasi intervensi ini, kegiatan ini diharapkan mampu mentransformasi pola pikir siswa dari sekadar konsumen teknologi pasif menjadi pimpinan digital yang cerdas, kritis, etis, dan bertanggung jawab demi terciptanya ekosistem sekolah yang aman dan berdaya saing digital.

METODOLOGI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berbentuk pelatihan partisipatif (participatory training) dalam format seminar dan workshop dengan pendekatan experiential learning. Siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga diajak mengalami, mempraktikkan, dan merefleksikan pengetahuan melalui aktivitas kelompok, diskusi, dan presentasi hasil kerja.

Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 29-36
https://doi.org/10.56861/bhakti.v1i2.176

Kerangka pemecahan masalah dibangun di atas empat pilar, yaitu penguatan komitmen digital, penerapan prinsip learning organization, peningkatan kemampuan evaluatif terhadap informasi digital, dan penumbuhan kepemimpinan digital. Keempat pilar tersebut diwujudkan dalam dua modul yang saling berkesinambungan, yaitu Digital Awareness and Critical Literacy serta Digital Leadership and Creative Project, sehingga peningkatan kesadaran kognitif siswa ditindaklanjuti dengan aksi nyata berupa produk kampanye literasi digital. Rancangan evaluasi yang digunakan adalah pre-test dan post-test yang dilengkapi observasi, kuesioner evaluasi, dan penilaian hasil karya.

Kegiatan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Kota Tangerang Selatan pada 7-9 Oktober 2026. Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, teridentifikasi empat permasalahan utama, yaitu tingginya paparan siswa terhadap informasi yang belum terverifikasi, rendahnya kemampuan evaluatif dalam menilai kredibilitas sumber, minimnya pemahaman etika dan tanggung jawab berinteraksi di ruang digital, serta belum berkembangnya kepemimpinan digital siswa sebagai agen perubahan. Khalayak sasaran adalah siswa kelas X yang dipilih berdasarkan keterwakilan kelas serta kesediaan dan antusiasme untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Jumlah tersebut dipertimbangkan agar pendampingan, diskusi kelompok, dan workshop dapat berlangsung efektif dan interaktif. Selama kegiatan, siswa didampingi wali kelas dan atau guru pembimbing yang membantu koordinasi teknis, menjaga kedisiplinan dan keaktifan peserta, serta memberi dukungan moral.

Kegiatan dilaksanakan dalam tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan diawali perumusan tujuan program secara kolaboratif antara tim pelaksana dan pihak sekolah melalui diskusi awal untuk memastikan kesesuaian kebutuhan sekolah dengan rancangan intervensi. Tim pelaksana kemudian dibentuk berdasarkan fokus modul, yaitu narasumber yang menyampaikan materi dan memfasilitasi workshop, fasilitator yang mendampingi kelompok, serta tim dokumentasi dan evaluasi yang mengelola instrumen pre-test, post-test, dan kuesioner. Pembagian peran ini mencerminkan prinsip learning organization, yakni setiap pihak memiliki peran, komitmen, dan tanggung jawab yang jelas. Tim juga mengumpulkan data awal melalui studi literatur mengenai literasi digital siswa SMA, komunikasi dengan guru atau wali kelas, dan observasi kebiasaan penggunaan media digital siswa. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk menentukan kebutuhan prioritas, yang menjadi dasar penyusunan materi, jadwal, metode penyampaian, dan instrumen evaluasi.

Tahap pelaksanaan berlangsung dalam satu rangkaian kegiatan tatap muka pada hari yang sama. Kegiatan dibuka dengan sambutan pihak sekolah dan universitas, penyampaian tujuan, serta penyerahan tanda terima kasih dan penandatanganan nota kesepahaman. Peserta kemudian menuju ruang kegiatan, melakukan registrasi, dan mengerjakan pre-test untuk mengukur pemahaman awal. Pada Modul 1, narasumber menyampaikan materi etika dan tanggung jawab digital, keamanan digital, hoaks, serta cara mengevaluasi kredibilitas sumber informasi melalui ceramah interaktif dengan tanya jawab. Materi ditindaklanjuti dengan workshop Digital Fact-Checking and Awareness, yaitu siswa secara berkelompok memeriksa sejumlah contoh informasi digital, mengidentifikasi indikasi hoaks, menilai kredibilitas sumber, dan mempresentasikan hasil diskusi. Pada Modul 2, narasumber kedua menyampaikan konsep kepemimpinan digital, strategi kampanye digital, komunikasi digital yang positif, dan teknik dasar pembuatan konten. Siswa kemudian mengikuti workshop Digital Literacy Campaign Project, yaitu merancang, membuat, dan mempresentasikan produk atau kampanye literasi digital sebagai aktualisasi kepemimpinan digital. Selama workshop, fasilitator mendampingi setiap kelompok agar memahami instruksi dan menyelesaikan tugas tepat waktu. Kegiatan ditutup dengan presentasi karya seluruh kelompok, umpan balik tim pelaksana dan narasumber, post-test, pengisian kuesioner evaluasi, refleksi materi, dan penutupan.

Data dikumpulkan melalui empat teknik. Pertama, pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai etika, keamanan, dan evaluasi informasi

digital. Kedua, observasi langsung oleh fasilitator selama workshop untuk menilai keterlibatan dan partisipasi siswa dalam diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok. Ketiga, kuesioner evaluasi kegiatan, termasuk pertanyaan terbuka, untuk menjaring umpan balik peserta. Keempat, penilaian terhadap hasil karya atau produk kampanye literasi digital yang dihasilkan setiap kelompok.

Data kuantitatif dari pre-test dan post-test dianalisis dengan statistik deskriptif dengan membandingkan skor pemahaman sebelum dan sesudah kegiatan. Data kualitatif dari observasi, jawaban kuesioner terbuka, dan karya kampanye dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai dampak kegiatan terhadap kesadaran, kemampuan evaluatif, dan kapasitas kepemimpinan digital siswa. Keberhasilan dinilai berdasarkan empat indikator, yaitu selisih positif skor pre-test dan post-test, keterlibatan aktif siswa selama workshop, dihasilkannya produk atau kampanye literasi digital oleh setiap kelompok, dan umpan balik positif peserta yang menunjukkan tumbuhnya komitmen menerapkan literasi digital secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana di SMA Negeri 2 Kota Tangerang Selatan dalam format seminar dan workshop yang diikuti oleh siswa kelas X yang telah ditetapkan bersama pihak sekolah. Rangkaian kegiatan berlangsung tertib, dimulai dari pembukaan, sambutan pihak sekolah dan universitas, penandatanganan nota kesepahaman, registrasi dan pre-test, Modul 1, Modul 2, presentasi karya, hingga post-test, pengisian kuesioner, refleksi, dan penutupan. Peserta mengikuti kegiatan dengan antusias, aktif bertanya, dan terlibat dalam diskusi serta kerja kelompok. Wali kelas dan guru pembimbing membantu kelancaran teknis dan menjaga kedisiplinan peserta, sedangkan narasumber dan fasilitator mendampingi setiap kelompok selama workshop.

Pada awal kegiatan, hasil pre-test memperlihatkan bahwa pemahaman siswa tentang etika, keamanan, dan evaluasi informasi digital masih beragam. Siswa umumnya akrab dengan media sosial, tetapi belum terbiasa memeriksa sumber sebelum mempercayai atau membagikan informasi, dan belum semuanya memahami tanggung jawab etis di ruang digital. Setelah penyampaian materi dan workshop Digital Fact-Checking and Awareness, siswa mampu mempraktikkan pemeriksaan fakta atas contoh informasi digital secara berkelompok. Mereka mengidentifikasi indikasi hoaks, seperti judul yang provokatif, sumber yang tidak jelas, dan ketiadaan rujukan, membandingkan informasi dari beberapa sumber, serta membedakan fakta dari opini. Presentasi kelompok menunjukkan bahwa siswa dapat menjelaskan alasan penilaian mereka, walaupun ketajaman analisis antarkelompok berbeda, dan sebagian kelompok masih memerlukan arahan fasilitator untuk menilai kredibilitas sumber secara lebih mendalam.

Pada Modul 2, siswa memperoleh pemahaman tentang konsep kepemimpinan digital, strategi kampanye, komunikasi digital yang positif, dan teknik dasar pembuatan konten. Dalam workshop Digital Literacy Campaign Project, setiap kelompok merancang, membuat, dan mempresentasikan produk atau kampanye literasi digital dengan pesan yang berkaitan dengan etika berinternet, kewaspadaan terhadap hoaks, dan penggunaan media digital yang bijak. Seluruh kelompok menghasilkan karya yang dapat dipresentasikan. Karya tersebut menunjukkan kreativitas dan pesan yang relevan dengan kehidupan siswa, sedangkan aspek yang masih perlu diperkuat adalah kejelasan sasaran kampanye dan kedalaman isi pesan. Selama proses ini, siswa tampak mampu membagi peran, berdiskusi, dan saling memberi masukan dalam kelompok.

Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 29-36
https://doi.org/10.56861/bhakti.v1i2.176



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai etika, keamanan, dan evaluasi informasi digital. Observasi fasilitator memperlihatkan keterlibatan siswa yang baik dalam diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok. Hasil kuesioner evaluasi menunjukkan bahwa peserta menilai materi relevan dengan pengalaman mereka sehari-hari, metode workshop menarik dan mudah diikuti, dan kegiatan bermanfaat. Pada pertanyaan terbuka, siswa menyatakan menjadi lebih berhati-hati sebelum membagikan informasi, lebih memahami etika bermedia, serta lebih percaya diri menyampaikan pesan positif kepada teman sebaya. Sebagian siswa menyampaikan bahwa waktu workshop terasa singkat dan berharap kegiatan serupa dilanjutkan.

Peningkatan pemahaman siswa setelah kegiatan sejalan dengan tujuan program, yaitu mengembangkan literasi digital yang tidak berhenti pada penguasaan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis, etis, dan bertanggung jawab (Fajri et al., 2023). Kemampuan siswa mempraktikkan pemeriksaan fakta dalam workshop menunjukkan bahwa latihan berbasis contoh nyata membantu siswa menerjemahkan konsep evaluasi informasi menjadi keterampilan. Hal ini penting karena perkembangan media digital dan kecerdasan buatan menuntut warga muda mampu menyaring dan menilai validitas informasi agar tidak terjebak dalam arus hoaks (Sari et al., 2025). Perbedaan kedalaman analisis antarkelompok menunjukkan bahwa kemampuan evaluatif adalah keterampilan yang berkembang bertahap sehingga perlu dilatih berulang dengan pendampingan.

Meningkatnya kesadaran siswa untuk lebih berhati-hati dalam membagikan informasi dan memperhatikan etika bermedia berkaitan dengan komitmen digital, yaitu kontrol diri dalam menggunakan gawai dan media sosial agar tidak memicu pelanggaran etika di lingkungan sekolah (Setiawan & Mulyono, 2024). Namun, komitmen yang tumbuh dalam satu kegiatan masih bersifat awal. Dukungan sekolah dan kebiasaan yang dibangun secara berkelanjutan diperlukan agar kesadaran ini menjadi perilaku, sejalan dengan pandangan bahwa literasi digital yang tidak disertai penguatan karakter dapat gagal mencegah perilaku digital yang kurang tepat seperti penyebaran disinformasi dan perundungan siber (Wulandari et al., 2026).

Kerja kelompok dalam diskusi, penyusunan kampanye, dan presentasi menunjukkan tumbuhnya budaya belajar bersama yang menjadi inti prinsip learning organization. Siswa saling berbagi pengetahuan, berdiskusi kritis, dan menciptakan karya secara kolaboratif, berbeda dari pemanfaatan teknologi yang cenderung individualistis dan terbatas pada pemenuhan tugas formal. Penguatan learning organization dinilai penting untuk membangun komitmen bersama dan meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis digital (Pratama et al., 2026; Ramles et al., 2026). Pembagian peran yang jelas di antara tim pelaksana juga mencontohkan praktik tersebut kepada siswa.

Terselesaikannya karya kampanye oleh seluruh kelompok menjadi bukti awal kepemimpinan digital siswa. Siswa diposisikan bukan sebagai objek pelatihan, melainkan

sebagai subjek yang merancang dan menyampaikan pesan positif kepada teman sebaya, sehingga mereka dapat menjadi figur teladan yang menggerakkan iklim internet yang sehat dari kalangan siswa sendiri (Mardalena et al., 2026). Namun, karena kepemimpinan digital memerlukan konsistensi, hasil ini perlu ditindaklanjuti dengan wadah yang berkelanjutan di sekolah, misalnya pelibatan dalam kegiatan OSIS atau ekstrakurikuler.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengembangan literasi digital siswa melalui penguatan komitmen, learning organization, kemampuan evaluatif, dan kepemimpinan digital di SMA Negeri 2 Kota Tangerang Selatan dapat disimpulkan berjalan dengan baik dan bermanfaat bagi peserta. Kegiatan meningkatkan pemahaman siswa tentang etika, keamanan, dan evaluasi informasi digital, serta melatih siswa memeriksa fakta, mengenali hoaks, dan menilai kredibilitas sumber. Melalui diskusi dan kerja kelompok, siswa menunjukkan budaya belajar bersama yang mencerminkan prinsip learning organization, dan melalui kampanye literasi digital, siswa mulai menunjukkan kepemimpinan digital sebagai penggerak teman sebaya. Meskipun demikian, kedalaman analisis informasi dan kejelasan sasaran kampanye masih perlu diperkuat, dan komitmen yang tumbuh masih bersifat awal. Disarankan agar sekolah memfasilitasi siswa untuk melanjutkan kampanye literasi digital melalui OSIS atau ekstrakurikuler, serta agar kegiatan lanjutan menyediakan durasi lebih panjang, pendampingan pascakegiatan, dan pengukuran dampak jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.

Argyris, C., & Schön, D. A. (1978). *Organizational learning: A theory of action perspective*. Addison-Wesley.

Argyris, C., & Schön, D. A. (1996). *Organizational learning II: Theory, method, and practice*. Addison-Wesley.

Association of College and Research Libraries. (2016). *Framework for information literacy for higher education*. American Library Association.

Bass, B. M., & Avolio, B. J. (1994). *Improving organizational effectiveness through transformational leadership*. SAGE Publications.

Ennis, R. H. (1985). A logical basis for measuring critical thinking skills. *Educational Leadership*, *43*(2), 44–48.

Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities*. University of Illinois at Urbana-Champaign.

Facione, P. A. (1990). *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction (The Delphi Report)*. The California Academic Press.

Fajri, I., Budimansyah, D., & Komalasari, K. (2022). Digital citizenship in civic education learning: A systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, *10*(3), 833–854.

Flavell, J. H. (1979). Metacognition and cognitive monitoring: A new area of cognitive-developmental inquiry. *American Psychologist*, *34*(10), 906–911.

Garvin, D. A. (1993). Building a learning organization. *Harvard Business Review*, *71*(4), 78–91.

International Society for Technology in Education. (2018). *ISTE standards for education leaders*. ISTE.

Kellner, D., & Share, J. (2007). Critical media literacy, democracy, and the reconstruction of

Vol. 1, No. 2, Desember 2026 pp. 29-36
https://doi.org/10.56861/bhakti.v1i2.176

education. In D. Macedo & S. R. Steinberg (Eds.), *Media literacy: A reader* (pp. 3–23). Peter Lang.

Mardalena, M., Sarinah, S., Elfisa, Y., Basroh, M. A., Pratiwi, A., & Ningsih, R. W. (2026). Digital Leadership in Education: A Bibliometric Analysis. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *26*(1).

Polya, G. (1945). *How to solve it: A new aspect of mathematical method*. Princeton University Press.

Pratama, K., Togatorop, S. M., Raihan, A., Herlambang, A., & Pujilestari, Y. (2026). Boosting Siswa: Pelatihan Learning Organization Untuk Komitmen Yang Lebih Tinggi Di SMK Sasmita Jaya 2. *JEMTRAMAS: Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, *1*(2), 99–105.

Ramles, P., Saragih, M., Yanti, S. F., Sitohang, M., & Sihaloho, B. (2026). Pengaruh Organisasi Pembelajaran (Learning Organization) Terhadap Efektivitas Inovasi Pembelajaran Bahasa Inggris di Era Transformasi Digital. *JURNAL TEOLOGI & MULTIDISPLIN ILMU*, *1*(2), 50–60.

Risamasu, P. E. G., Sogalrey, F. A. M., Tijow, M. A., & Sembiring, D. A. K. (2025). Peningkatan keterampilan pengarsipan digital siswa sekolah menengah kejuruan dan implikasinya terhadap kebijakan pendidikan kejuruan. *Jurnal Anugerah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 61–74.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.

Sari, D. I., Hidayatulloh, M. M., & Paotonan, N. (2025). Literasi digital warga negara muda: Pemanfaatan artificial intelligence bagi mahasiswa. *Jurnal PPKn: Penelitian dan Pemikiran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, *13*(1), 52–63.

Senge, P. M. (1990). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization*. Doubleday.

Setiawan, E., & Mulyono, B. (2024). Peran literasi digital dalam meningkatkan etika penggunaan media sosial TikTok pada peserta didik SMK Muhammadiyah 1 Salam. *Jurnal Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, *13*(5), 530–539.

Sheninger, E. C. (2019). *Digital leadership: Changing paradigms for changing times* (2nd ed.). Corwin.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, *2*(1), 3–10.

Watkins, K. E., & Marsick, V. J. (1993). *Sculpting the learning organization: Lessons in the art and science of systemic change*. Jossey-Bass.

Watkins, K. E., & Marsick, V. J. (1996). *In action: Creating the learning organization*. American Society for Training and Development.

Wulandari, O., Volta, A. S., Marzuki, M., & Hidayatulloh, M. M. (2026). Pendidikan Kewarganegaraan Digital sebagai Respon terhadap Cyberbullying di Indonesia. *Journal of Moral and Civic Education*, *10*(1), 39–53.