

# EDUKASI LITERASI DIGITAL BAGI PESERTA DIDIK PKBM KENCANA NUSANTARA

Elok Faiqotul Himmah<sup>1\*</sup>,  
Rommi Kaestria<sup>2</sup>, Hakim  
Syah<sup>3</sup>, Veny Cahya Hardita<sup>4</sup>

<sup>1), 4)</sup> Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya

<sup>2)</sup> Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya

<sup>3)</sup> Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah, UIN Palangka Raya

## Abstrak

Tingginya penetrasi internet di Indonesia (210 juta pengguna pada 2022) belum diimbangi dengan literasi digital yang memadai, terutama di kalangan remaja yang mendominasi penggunaan internet dengan tingkat penetrasi mencapai 99,16%. Kesenjangan ini dapat menyebabkan munculnya permasalahan digital seperti ujaran kebencian, radikalisme, cyberbullying, hoax, serta maraknya konten pornografi secara global. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai literasi digital khususnya di kalangan remaja yang memiliki tingkat penetrasi internet terbesar yaitu 99,16%. Menyikapi hal tersebut, Tim Pengabdian Masyarakat (PKM) STMIK Palangkaraya bekerjasama dengan UIN Palangka Raya menyelenggarakan edukasi literasi digital bagi remaja di Kota Palangka Raya, khususnya peserta didik Program Paket B di PKBM Kencana Nusantara. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan penguatan kesadaran dan sikap positif peserta dalam menggunakan internet. Edukasi dilakukan melalui metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi, yang meliputi empat pilar literasi digital: keterampilan, etika, budaya, dan keamanan digital. Kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya dengan menunjukkan dampak positif yang terukur. Meskipun tanpa pre-test dan post-test formal, ditemukan perubahan sikap nyata oleh peserta yaitu inisiatif peserta untuk mengganti kata sandi menjadi lebih kuat, serta tekad untuk membatasi waktu layar dan menggunakan teknologi secara lebih produktif. Secara kuantitatif, keberhasilan ini didukung oleh temuan awal bahwa 81% peserta telah memiliki kecenderungan positif untuk tidak menyebarkan hoax, serta tingginya apresiasi: 83,82% menyatakan materi sangat bermanfaat dan 82,35% menyatakan puas terhadap pelaksanaan kegiatan. Hasil ini mengindikasikan bahwa PKM mampu menguatkan kesadaran dan mendorong pembentukan sikap digital yang aman, etis, dan produktif.

Kata Kunci: Edukasi; Literasi Digital; PKBM Kencana Nusantara

## Abstract

The high internet penetration in Indonesia (210 million users in 2022) has not been matched by adequate digital literacy, particularly among teenagers, who account for the majority of internet usage with a penetration rate of 99.16%. This gap can lead to the emergence of digital problems such as hate speech, radicalism, cyberbullying, hoaxes, and the widespread spread of pornographic content globally. Therefore, efforts are needed to increase public awareness about digital literacy, especially among teenagers who have the highest internet penetration rate of 99.16%. In response, the Community Service Team (PKM) of STMIK Palangkaraya, in collaboration with UIN Palangka Raya, held digital literacy education for teenagers in Palangka Raya City, specifically students of the Package B Program at PKBM Kencana Nusantara. The purpose of this activity is to strengthen participants' awareness and positive attitudes in using the internet. Education is conducted through lectures, demonstrations, and discussions, covering the four pillars of digital literacy: skills, ethics, culture, and digital safety. This activity successfully achieved its objectives by showing measurable positive impacts. Although there were no formal pre-tests and post-tests, noticeable attitude changes were observed among participants, such as their initiative to change passwords to stronger ones, as well as their determination to limit screen time and use technology more productively. Quantitatively, this success is supported by initial findings that 81% of participants already have a positive inclination not to spread hoaxes, along with high appreciation: 83.82% stated that the material was beneficial, and 82.35% were satisfied with the implementation of the activity. These results suggest that PKM can enhance awareness and foster the development of a digital mindset.

Keywords: Education; Digital Literacy; PKBM Kencana Nusantara

Copyright © 2026 by Author, Published by Dharmawangsa University  
Community Service Institution

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk cara individu belajar, berkomunikasi, dan mengakses informasi. Internet kini menjadi kebutuhan dasar bagi sebagian besar masyarakat, terutama generasi muda. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022 mengungkapkan bahwa lebih dari 210 juta penduduk Indonesia sudah terhubung ke internet, dengan penetrasi tertinggi berada pada kelompok usia remaja, yaitu mencapai 99,16%. Fakta ini memperlihatkan tingginya ketergantungan remaja terhadap teknologi digital. Namun, ketersediaan akses teknologi tidak selalu diiringi dengan pemahaman dan keterampilan literasi digital yang memadai (Ayu Rizqiani et al., 2023). Banyak remaja aktif menggunakan media sosial, tetapi masih kurang kritis dalam menilai informasi yang mereka terima dan bagikan (Harjono, 2019) serta cenderung memanfaatkannya untuk hiburan (Alhadi & Usiona, 2025).

Kesenjangan antara akses internet dan literasi ini memicu munculnya berbagai permasalahan digital yang mendesak, seperti maraknya peredaran berita palsu, ujaran kebencian, perundungan daring (*cyberbullying*), hingga lemahnya kesadaran menjaga privasi dan keamanan data pribadi (Amaly & Armiah, 2021; Pramono, 2020). Berbagai temuan menunjukkan bahwa literasi digital merupakan instrumen efektif untuk mencegah dan mengendalikan perilaku negatif ini (Anggraini et al., 2021; Arianto, 2021; Fauzi & Marhamah, 2021). Literasi digital, yang mencakup aspek kritis, etis, dan budaya, menjadi kompetensi penting untuk membentuk generasi yang adaptif (Fendha Ibnu Shina et al., 2021; Nasrullah et al., 2017). Literasi digital juga menjadi salah satu kompetensi yang penting untuk membentuk generasi yang adaptif terhadap perubahan teknologi (Naufal, 2021). Meskipun idealnya terintegrasi ke dalam kurikulum pendidikan formal, namun pendidikan nonformal menjadi salah satu jalur alternatif yang potensial untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai penggunaan media sosial secara kritis dan bertanggung jawab ((Isro'i, 2018)

Sebagai jalur alternatif dalam sistem pendidikan di Indonesia, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan lembaga swadaya yang berfungsi menyediakan kegiatan belajar bagi masyarakat guna meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). PKBM menyelenggarakan pendidikan mulai dari program kesetaraan hingga pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup dan mendorong kemandirian warga dalam berbagai bidang (Maryati & Siliwangi, 2018). Konteks pengabdian masyarakat seperti yang dilakukan oleh (Palupi & Norhabiba, 2021) dan (Fitria et al., 2021) menunjukkan bahwa model edukasi partisipatif dan adaptif di luar sekolah formal, seperti PKBM, sangat relevan dan potensial untuk diterapkan dalam program literasi digital di lingkungan nonformal. Di Palangka Raya, PKBM Kencana Nusantara menjadi salah satu lembaga yang memberikan kesempatan belajar bagi anak-anak dan remaja melalui program kesetaraan Paket A, B, dan C, serta pelatihan keterampilan. Hal tersebut menjadikannya lokasi intervensi yang strategis untuk program edukasi literasi digital bagi remaja. Hasil observasi awal tim pengabdian menunjukkan bahwa meskipun peserta didik PKBM Kencana Nusantara memiliki akses terhadap perangkat digital, pemanfaatannya untuk kegiatan akademik masih terbatas, sehingga intervensi edukasi literasi digital menjadi sangat strategis.

Melihat kondisi tersebut, tim dosen dan mahasiswa STMIK Palangkaraya bekerja sama dengan UIN Palangka Raya melaksanakan edukasi literasi digital untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan keterampilan dasar peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Artikel ini menguraikan desain kegiatan, implementasi, serta dampak yang dihasilkan, dengan harapan dapat menjadi model bagi pengembangan program literasi digital di lembaga pendidikan nonformal lainnya.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan edukasi literasi digital ini dirancang sebagai bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan menggunakan pendekatan partisipatif. Pendekatan ini dipilih agar peserta tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, refleksi, dan praktik sederhana. Konsep edukasi yang digunakan menekankan pembentukan kesadaran dan sikap positif terhadap teknologi digital, bukan sekadar penguasaan keterampilan teknis.

### Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Kencana Nusantara, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa peserta didik nonformal di PKBM memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan perangkat digital untuk kepentingan akademik. Sasaran utama kegiatan ini adalah peserta didik Program Paket B (setara SMP) di PKBM Kencana Nusantara, yang merupakan remaja dengan rentang usia 14 hingga 18 tahun. Total peserta yang berpartisipasi dalam program ini adalah 17 orang.

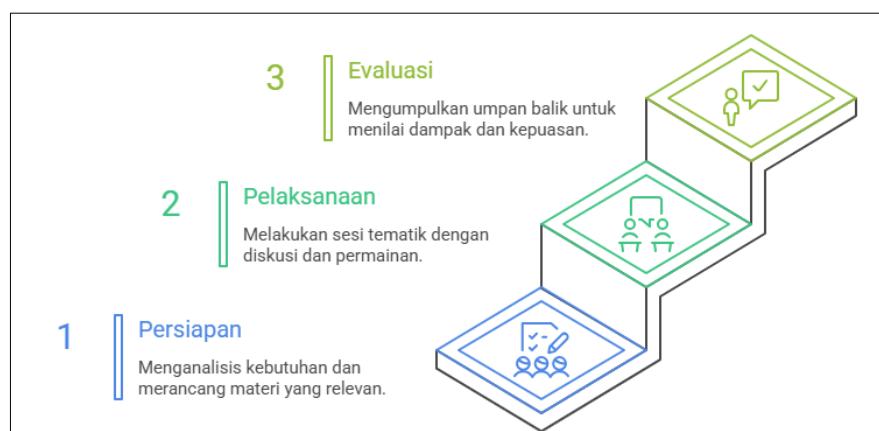
### Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam empat sesi tatap muka interaktif yang berfokus pada empat pilar literasi digital: keterampilan, etika, budaya, dan keamanan digital. Metode penyampaian yang digunakan adalah gabungan ceramah, demonstrasi, diskusi dan tanya jawab. Sesi ceramah digunakan untuk mentransfer konsep dasar literasi digital.

Mengingat tingkat penguasaan digital yang tidak sama dan terbatasnya perangkat yang dibawa peserta, komponen keterampilan difokuskan pada demonstrasi visual. Tim pengabdian mendemonstrasikan cara membuat e-mail dan akun media sosial yang aman. Selama demonstrasi, peserta yang belum memiliki akun dapat mengamati proses pembuatan email dan akun media sosial, sementara peserta yang sudah mahir dapat membandingkan pengaturan mereka dengan standar keamanan yang ideal. Seluruh sesi dilengkapi dengan forum tanya jawab untuk memfasilitasi peserta mengajukan pertanyaan terkait materi yang diberikan, kasus pribadi atau tantangan yang mereka hadapi di dunia digital.

### Tahapan Kegiatan

Proses pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan pengurus PKBM dan mengobservasi karakteristik peserta. Berdasarkan hasil analisis, materi dirancang agar kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta. Modul sederhana, media presentasi, serta kuis juga disiapkan untuk mendukung pembelajaran. Tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam empat sesi sesuai pilar literasi digital. Setiap sesi dimulai dengan pemaparan materi singkat oleh narasumber, dilanjutkan diskusi berbasis studi kasus, serta permainan edukatif untuk menjaga antusiasme peserta. Pada tahap evaluasi, peserta diminta mengisi kuesioner terkait kebiasaan digital, dan tingkat kepuasan terhadap kegiatan. Tahapan kegiatan ini secara ringkas disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Edukasi Literasi Digital

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan ini menggunakan kombinasi beberapa teknik. Pertama, wawancara dilakukan oleh perwakilan Tim dengan pengelola PKBM Kencana Nusantara untuk memperoleh gambaran mengenai lembaga tersebut. Kedua, kuesioner profil peserta digunakan untuk mengetahui latar belakang kebiasaan penggunaan internet, sumber informasi utama, dan tingkat pemahaman awal tentang literasi digital. Kuesioner kepuasan kegiatan disusun dengan skala Likert untuk menilai aspek penyajian materi,

relevansi isi, metode penyampaian, serta manfaat kegiatan. Selain itu, pertanyaan reflektif diberikan untuk menggali persepsi peserta terkait perubahan sikap dan pemahaman setelah mengikuti edukasi. Tim juga melakukan observasi lapangan dengan mencatat tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta selama diskusi dan kuis berlangsung. Dokumentasi berupa foto dan video diambil untuk memperkuat bukti pelaksanaan dan sebagai bahan evaluasi.

### **Sumber Daya yang Digunakan**

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan sejumlah sumber daya, baik manusia maupun sarana pendukung. Tim pengabdian terdiri dari tiga dosen STMIK Palangkaraya dan seorang dosen UIN Palangkaraya, serta tiga mahasiswa STMIK Palangkaraya yang berperan sebagai narasumber, fasilitator diskusi, moderator, dan dokumentator. Sarana pembelajaran yang digunakan meliputi proyektor, laptop, papan tulis, dan jaringan internet. Bahan ajar berupa modul literasi digital, slide presentasi, serta kuis reflektif disiapkan untuk mendukung pemahaman peserta. Seluruh kegiatan dilaksanakan di ruang kelas PKBM Kencana Nusantara dengan memanfaatkan fasilitas belajar yang tersedia, seperti meja, kursi, dan perlengkapan pendukung lainnya. Suasana saat kegiatan dapat dilihat dari Gambar 2 berikut:



**Gambar 2. Penyampaian Materi Literasi Digital oleh Tim Pengabdian**

### **Analisis dan Evaluasi Hasil Kegiatan**

Meskipun kegiatan ini fokus pada penguatan kesadaran dan sikap positif peserta tanpa pre-test dan post-test formal untuk mengukur perubahan perilaku, keberhasilannya dapat dilihat dari respon afektif dan evaluasi peserta serta observasi tingkat partisipasi aktif peserta selama sesi tanya jawab. Data kepuasan peserta dianalisis secara deskriptif.

## **HASIL PEMBAHASAN**

Pelaksanaan kegiatan edukasi literasi digital di PKBM Kencana Nusantara berhasil dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari seluruh peserta. Kegiatan ini menjadi pengalaman baru bagi peserta didik yang selama ini lebih banyak menggunakan perangkat digital untuk hiburan dan media sosial daripada untuk mendukung pembelajaran. Melalui pendekatan partisipatif yang diterapkan, peserta dapat berinteraksi secara aktif, berbagi pengalaman, dan mengembangkan kesadaran baru terkait penggunaan teknologi secara bijak. Hasil dari kegiatan ini diperoleh melalui pengamatan langsung, kuesioner profil peserta, kuesioner kepuasan, dan pertanyaan reflektif. Analisis terhadap data tersebut memberikan gambaran yang jelas mengenai tingkat literasi digital peserta sebelum dan sesudah kegiatan, serta efektivitas metode yang digunakan dalam program ini.

### **Profil Peserta dan Kebiasaan Digital**

Data awal yang dihimpun dari kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta telah memiliki akses terhadap perangkat digital, khususnya smartphone, yang digunakan hampir setiap hari. Sebagian besar peserta mengaku menggunakan media sosial sebagai sumber informasi utama, sementara pemanfaatan internet untuk keperluan akademik relatif rendah. Sebanyak 82 persen peserta menyatakan bahwa mereka hanya sesekali mencari materi pembelajaran secara daring, dan 53 persen di antaranya lebih banyak menggunakan internet untuk hiburan seperti bermain game atau menonton video.

Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara akses terhadap teknologi dengan pemahaman tentang pemanfaatannya secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa akses internet yang luas di kalangan remaja Indonesia tidak secara otomatis meningkatkan literasi digital (Nasrullah et al., 2017). Faktor lingkungan, pola asuh, dan kurangnya edukasi formal tentang literasi digital turut mempengaruhi pola pemanfaatan teknologi di kalangan peserta didik pendidikan nonformal.

#### **Respons Peserta terhadap Materi dan Metode Edukasi**

Kegiatan edukasi literasi digital dilaksanakan dalam empat sesi tematik yang saling berkaitan, yakni keterampilan digital, keamanan digital, etika digital, dan budaya digital. Setiap sesi dirancang agar peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam studi kasus, kuis interaktif, dan diskusi kelompok.

Respons peserta terhadap metode yang diterapkan sangat positif. Diskusi berdasarkan pengalaman sehari-hari dianggap relevan karena peserta dapat menceritakan situasi yang pernah mereka alami, seperti menerima pesan mencurigakan melalui aplikasi pesan instan atau menghadapi komentar negatif di media sosial. Kuis interaktif dan permainan edukatif yang disiapkan di sela-sela materi membuat suasana kelas lebih dinamis, sehingga peserta tetap antusias meskipun kegiatan berlangsung sepanjang hari seperti tampak pada Gambar 3. Interaksi sosial dan suasana kebersamaan antara tim pengabdian dan peserta tampak dalam foto bersama seperti pada Gambar 4.



**Gambar 3. Antusiasme Peserta dalam Mengikuti Permainan Edukatif**



**Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta Kegiatan**

#### **Analisis Dampak dan Respon Peserta**

Dampak utama kegiatan ini terlihat dari perubahan sikap dan kesadaran peserta terhadap penggunaan teknologi. Melalui sesi keamanan digital, peserta belajar mengenali ancaman siber seperti phishing, tautan palsu, dan risiko berbagi informasi pribadi di media sosial. Setelah kegiatan, sebagian besar peserta

menyatakan kesadaran baru akan pentingnya menjaga keamanan akun, dan beberapa peserta mengganti kata sandi mereka menjadi lebih kuat.

Pada sesi etika digital, peserta diajak untuk menganalisis dampak perilaku negatif di dunia maya. Diskusi mengenai kasus nyata seperti penyebaran berita bohong dan ujaran kebencian membantu peserta memahami bahwa tindakan mereka di ruang digital dapat menimbulkan konsekuensi hukum maupun sosial (Wardani et al., 2023). Hal ini mendorong peserta untuk lebih berhati-hati dalam mengunggah atau membagikan konten di media sosial.

Selain itu, kesadaran akan budaya digital yang sehat juga meningkat. Sebelum kegiatan, banyak peserta yang mengaku menghabiskan lebih dari lima jam per hari untuk berselancar di dunia maya tanpa tujuan jelas. Setelah kegiatan, mereka mengungkapkan keinginan untuk membatasi waktu layar dan menggunakan teknologi secara lebih produktif. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi yang menekankan pembentukan sikap dan pemahaman kritis dapat memberikan dampak nyata bagi peserta.

Meskipun dalam evaluasi tidak dilakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur perubahan perilaku, temuan awal menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik PKBM (81%), telah memiliki kecenderungan positif dalam penggunaan internet yaitu tidak menyebarkan berita yang belum pasti kebenarannya. Kegiatan ini berhasil memberikan penguatan kesadaran dan memberikan dasar pengetahuan literasi digital. Keberhasilan ini didukung oleh partisipasi aktif peserta dalam diskusi dan tanya jawab serta tingginya persentase peserta yang menyatakan kegiatan ini bermanfaat dan mudah dipahami, seperti disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Kuesioner Respons Peserta terhadap Kegiatan PKM**

No.	Poin Pernyataan Kuesioner	Percentase
1	Kesesuaian materi dengan tema kegiatan	85,29%
2	Kemudahan materi untuk dipahami	82,35%
3	Manfaat kegiatan dalam meningkatkan pemahaman literasi digital bagi peserta	83,82%
4	Kesesuaian jadwal kegiatan dengan waktu yang ditentukan	76,47%
5	Kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan	82,35%
Rata-rata (%)		82,06%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa 83,82% peserta menyatakan materi kegiatan sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital, dan 82,35% peserta menyatakan kepuasannya terhadap pelaksanaan kegiatan. Lebih lanjut, 85,29% peserta menyatakan materi yang disampaikan sesuai dengan tema kegiatan dan 82,35 % merasa puas dengan kegiatan ini. Namun, hanya 76,47% yang menyatakan bahwa jadwal kegiatan sesuai dengan waktu yang ditentukan.

### **Keunggulan dan Keterbatasan Kegiatan**

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi literasi digital berbasis partisipasi efektif dalam menguatkan kesadaran peserta tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak. Meskipun kegiatan berlangsung singkat, perubahan sikap peserta terlihat jelas dari jawaban reflektif dan perilaku mereka selama kegiatan, seperti keberanian untuk bertanya, diskusi yang lebih kritis, dan antusiasme terhadap materi keamanan digital.

Kegiatan ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, evaluasi kegiatan tidak menggunakan *pre-test* dan *post-test* formal sehingga peningkatan pengetahuan tidak dapat diukur secara kuantitatif. Kedua, keterbatasan waktu membuat materi keterampilan digital hanya dapat disampaikan secara umum tanpa pendampingan praktik intensif. Ketiga, jumlah peserta terbatas sehingga hasil kegiatan belum dapat digeneralisasi untuk seluruh peserta didik pendidikan nonformal di wilayah Palangka Raya.

Meski demikian, keterbatasan ini memberikan peluang perbaikan untuk kegiatan selanjutnya. Program lanjutan dapat dilengkapi dengan modul pembelajaran mandiri, penggunaan platform *e-learning* sederhana, serta evaluasi berbasis instrumen yang lebih komprehensif. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi model awal pengembangan literasi digital di PKBM maupun lembaga pendidikan nonformal lainnya.

### **Diskusi dengan Penelitian Sebelumnya dan Peluang Pengembangan**

Temuan kegiatan ini sejalan dengan penelitian (Watrianthos et al., 2022) yang menekankan pentingnya pendekatan berbasis pengalaman dalam edukasi literasi digital. Kegiatan ini membuktikan bahwa pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta lebih mudah diterima dan diinternalisasi. Selain itu, pendekatan partisipatif juga terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, khususnya mereka yang berasal dari lingkungan sosial ekonomi rendah.

Dengan memanfaatkan sumber daya sederhana dan kolaborasi antar perguruan tinggi serta lembaga pendidikan nonformal, kegiatan ini berhasil membangun kesadaran peserta akan pentingnya keterampilan digital, keamanan, etika, dan budaya dalam bermedia. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital tidak harus diajarkan secara formal di ruang kelas dengan kurikulum kompleks, tetapi dapat ditanamkan melalui program-program edukasi yang kontekstual dan partisipatif. Kegiatan serupa dapat diadakan kembali dengan topik yang lebih mendalam, seperti pemanfaatan internet untuk riset, penggunaan tools digital untuk belajar atau pelatihan membuat konten edukatif.

### **KESIMPULAN**

Kegiatan edukasi literasi digital yang dilaksanakan di PKBM Kencana Nusantara berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu menguatkan kesadaran dan sikap positif peserta didik tentang pentingnya pemanfaatan teknologi secara aman, etis, dan produktif. Melalui pendekatan partisipatif yang diterapkan, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berbagi pengalaman, serta merefleksikan kebiasaan digital mereka.

Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas peserta (lebih dari 80%) memiliki akses yang luas terhadap perangkat digital, namun belum sepenuhnya memanfaatkannya untuk pengembangan diri dan pembelajaran. Setelah mengikuti kegiatan ini, ditemukan perubahan sikap positif, antara lain peserta berinisiatif untuk mengganti kata sandi menjadi lebih kuat demi keamanan, serta bertekad untuk membatasi waktu layar dan menggunakan teknologi secara lebih produktif. Evaluasi kepuasan peserta juga memperlihatkan bahwa bahwa 83,82% peserta menyatakan materi kegiatan sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman mengenai literasi digital, dan 82,35% peserta menyatakan kepuasannya terhadap pelaksanaan kegiatan.

Meski demikian, kegiatan ini masih memiliki keterbatasan, seperti tidak adanya pengukuran pengetahuan awal dan akhir secara kuantitatif melalui pre-test dan post-test, serta keterbatasan waktu yang menyebabkan materi keterampilan digital belum dapat dibahas secara mendalam. Keterbatasan ini menjadi dasar rekomendasi bagi kegiatan selanjutnya untuk memperpanjang waktu pembelajaran, menambahkan modul mandiri, dan menyertakan instrumen evaluasi kuantitatif yang lebih lengkap.

Secara keseluruhan, kegiatan edukasi literasi digital ini dapat menjadi model pengabdian masyarakat berbasis pendidikan nonformal yang efektif untuk meningkatkan literasi digital generasi muda, terutama bagi peserta didik dari keluarga dengan keterbatasan akses pendidikan formal. Dengan pengembangan lebih lanjut, kegiatan serupa berpotensi diperluas cakupannya, misalnya di PKBM-PKBM lain di Kota Palangka Raya dengan kemitraan pemerintah daerah, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan literasi digital masyarakat Indonesia secara berkelanjutan.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada Saudari Normalia (Program Studi Teknik Informatika), Saudara Muhammad Salim Ilham (Program Studi Sistem Informasi), dan Saudara Kevin Herwanda (Program Studi Manajemen Informatika) dari STMIK Palangka Raya, atas bantuan teknis di lapangan yang tak ternilai dalam proses pengumpulan data dan pelaksanaan kegiatan ini.

### **PUSTAKA**

- Alhadi, H. A., & Usono, U. (2025). Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Produktivitas Gen-Z. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 49–54. <https://doi.org/10.62017/merdeka>

- Amaly, N., & Armiah, A. (2021). Peran Kompetensi Literasi Digital Terhadap Konten Hoaks dalam Media Sosial. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 20(2), 43. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v20i2.6019>
- Arianto, B. (2021). Dampak Media Sosial Bagi Perubahan Perilaku Generasi Muda di Masa Pandemi Covid-19. *JSPG: Journal of Social Politics and Governance*. 3(2), 118–132.
- Ayu Rizqiani, D., Labellapansa, A., Yuliani, S., & Puspa Kumala, D. (2023). Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Melalui Program #BijakBersosmed. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 245–251. <https://doi.org/10.55606/nusantara.v3i4>
- Fitria, Y., Puji Lestari, T., & Diana, E. (2021). Pengenalan Literasi Digital Untuk Peserta Pkbm Ilmu Bunda Kota Bengkulu. In *JKB Jurnal Kewirausahaan & Bisnis*. 3(1): 43-48.
- Harjono, H. S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1-7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Isro'i, N. F. (2018). LITERASI MEDIA SOSIAL DALAM PENDIDIKAN NON FORMAL Nurul Faqih Isro'i. *Tawshiyah*, 13(1). <https://apjii.or.id/content/read>
- Maryati, E., & Siliwangi, I. (2018). JURNAL COMM-EDU PERANAN PKBM NUSA INDAH DALAM PENINGKATAN LAYANAN PROGRAM PENDIDIKAN NON-FORMAL DI KECAMATAN SUMEDANG UTARA KABUPATEN SUMEDANG. *Jurnal Comm-Edu*, 1(2), 200–206.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital: Gerakan Literasi Nasional. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 33. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/cover-materi-pendukung-literasi-finansial-gabung.pdf>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Palupi, M. F. T., & Norhabiba, F. (2021). Edukasi Literasi Digital pada Remaja dalam Menangkal Cyberbullying. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 1014–1020. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.408>
- Wardani, S. Y., Kadafi, A., & Dewi, N. K. (2023). PERAN KONSELOR DALAM MENINGKATKAN PERILAKU LITERASI DIGITAL SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 8(2), 84. <https://doi.org/10.26737/jbki.v8i2.3135>
- Watrianthos, R., Ritonga, W. A., Harahap, J. M., & Ahmad, F. (2022). Zam Zam : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Literasi Digital Bagi Siswa SMP IT Robbani Rantauprapat. 1(Naufal 2021), 1–7.

**Format Sitasi:** Himmah, E.F., Kaestria, R., Syah, H., Hardita,,V.C. (2026). Edukasi Literasi Digital bagi Peserta Didik PKBM Kencana Nusantara. *Reswara. J. Pengabdi. Kpd. Masy.* 7(1): 144-151. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v7i1.7532>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](#))