

LITERASI DIGITAL DAN PERSONAL BRANDING: MEMBANGUN SISWA SDN 01 PLOSO UNTUK SIAP HADAPI DUNIA DIGITAL

**Tiara Indah¹⁾, Niken Putri Eka Saraspuri²⁾, Fauzan Yuda Ayub W³⁾,
Ai'syah Larose Saputri⁴⁾, Fatsal Nur Jati Sekar⁵⁾, Rizky Danuarta⁶⁾**

¹⁾ Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Karanganyar,

²⁾ Fakultas Kesehatan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Karanganyar

³⁾ Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Karanganyar

^{4,5,6)} Universitas Muhammadiyah Karanganyar

tiaraindah@umuka.ac.id

Abstract

The purpose of this community service is to provide education and guidance for students of SDN 01 Ploso, especially regarding understanding the basic use of computers and introducing the concept of personal branding. This education and coaching prepares the participants for life in the digital era. The target group is grades 5-6 students at SDN 01 Ploso, Jumapolo District, Karanganyar Regency, Central Java. The community service method is divided into three stages, namely first preparation by identifying problems and coordinating with related parties. The next stage of implementation is divided into two sessions on August 22-23, 2025. Then the final stage is the evaluation in the form of filling out pre-test and post-test questions as a benchmark for the success of the community service. The results showed a significant increase in participants' knowledge in digital literacy activities, with a 45% increase compared to the pre-test results. Furthermore, the personal branding training saw a 35% increase compared to the pre-test results.

Keywords: Digital literacy, personal branding, SDN 01 Ploso.

Abstrak

Tujuan utama dari pelaksanaan pengabdian adalah untuk memberikan edukasi dan pembinaan bagi siswa-siswi SDN 01 Ploso khususnya berkaitan dengan pemahaman penggunaan dasar komputer, dan pengenalan konsep personal branding. Harapannya edukasi dan pembinaan ini menjadi bekal bagi para peserta pengabdian untuk siap menghadapi kehidupan di era digital. Sasaran dari pengabdian ini adalah siswa-siswa kelas 5-6 SDN 01 Ploso, Kecamatan Jumapolo, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Metode pengabdian terbagi menjadi tiga tahapan, yakni pertama persiapan dengan mengidentifikasi permasalahan dan koordinasi dengan pihak-pihak yang berkaitan. Selanjutnya tahapan pelaksanaan yang terbagi menjadi dua sesi pada tanggal 22-23 Agustus 2025. Kemudian tahapan terakhir yakni evaluasi berupa pengisian soal-soal pre-test dan post-test sebagai tolak ukur keberhasilan pengabdian. Hasilnya adalah pengetahuan peserta pada kegiatan literasi digital meningkat sangat signifikan yakni mengalami kenaikan sebesar 45% dari hasil pre-test. Kemudian pada pelatihan personal branding mengalami kenaikan sebanyak 35% dari hasil pre-test.

Keywords: Literasi digital, personal branding, SDN 01 Ploso.

PENDAHULUAN

Kecakapan digital menjadi bagian penting seiring dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, terlebih lagi dalam dunia pendidikan. Salah satu fondasi utama dari kecakapan digital adalah kemampuan dalam mengoperasikan komputer dapat menjadi pintu gerbang bagi para siswa untuk mengenal dunia digital lebih luas. Pada level sekolah dasar, kemampuan ini menjadi pondasi yang penting dalam mendukung proses belajar, kreativitas, serta membantu para siswa untuk dapat beradaptasi dan berkembang di era digital saat ini. (Perbawa, D. S., & Rapiyanta, P. T. 2024). Hal tersebut kemudian menjadi isyarat bahwa betapa pentingnya siswa-siswa SD memiliki pengetahuan dan kemampuan dasar mengoperasikan komputer sebagai bekal belajar di era digital serta membantu dalam memecahkan masalah yang kelak akan dihadapinya. (Sara et al. 2024)

Namun yang menjadi permasalahannya adalah tidak semua siswa mendapatkan kesempatan yang cukup untuk berinteraksi langsung dengan perangkat komputer. Menurut data dari GoodStats 2025 bahwa hanya 11,39 % sekolah dasar yang memiliki fasilitas komputer untuk pengajaran. (GoodStats, 2025). Di wilayah semi perkotaan dan pedesaan seperti SDN 01 Ploso pembelajaran berbasis TIK (teknologi informasi dan komunikasi) masih terbatas, baik dari segi fasilitas alat maupun pendampingan. Umumnya siswa lebih akrab dengan penggunaan *gadget* seperti *smartphone*, tetapi belum memiliki pemahaman yang baik dalam mengoperasikan komputer secara sistematis dan produktif.

Selain keterampilan teknis, perkembangan dunia digital juga menuntut siswa untuk mengenali dan

membentuk identitas digital mereka. Meskipun *personal branding* biasa dikenal di dunia profesional atau pengguna media sosial aktif, tetapi konsep sederhana dari membangun identitas diri yang baik perlu dikenalkan secara sederhana kepada para siswa. Menurut Galuh, et. al (2023) pengenalan identitas diri perlu diajarkan pada siswa di usia sekolah dasar, agar mereka dapat mengetahui identitas dirinya, perannya dalam kehidupan, dan bagaimana berperilaku sesuai dengan gendernya. Untuk itu, pelatihan *personal branding* bagi anak SD bertujuan untuk membentuk kesadaran diri, mengenal potensi, dan bagaimana cara menampilkan citra positif di lingkungan sekolah dan digital. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mengetahui bagaimana cara mengoperasikan teknologi, tetapi juga memahami bagaimana bersikap dan berkomunikasi digital dengan tetap mengedepankan etika.

SDN 01 Ploso merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kecamatan Jumapolo, dan menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Data yang diperoleh dari observasi awal menyebutkan bahwa siswa-siswa di sekolah ini menunjukkan minat yang tinggi terhadap teknologi, akan tetapi belum memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan komputer secara baik. Selain itu juga belum ada program sistematis yang memperkenalkan mereka mengenai konsep tanggung jawab digital dan citra diri secara positif di lingkungan digital maupun sosial.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan pembinaan kepada siswa sekolah dasar dalam hal literasi digital dan pembentukan *personal branding*. Diharapkan melalui program ini, siswa dapat lebih bijak dalam menggunakan

teknologi serta mampu membangun citra positif tentang dirinya, baik di dunia nyata maupun digital. Program ini juga menjadi bagian dari upaya preventif terhadap dampak negatif digitalisasi yang kian masif dan menyasar semua kalangan, termasuk anak-anak.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat di Desa Ploso, Kecamatan Jumapolo, disusun berdasarkan hasil observasi lapangan dan koordinasi bersama perangkat desa. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif, artinya tim pengabdian tidak hanya menjadi pelaksana program, tetapi juga melibatkan masyarakat secara aktif dalam setiap kegiatan. Dengan demikian, akan ada kesesuaian program yang dijalankan dengan kebutuhan dan dapat diteruskan secara mandiri setelah program pengabdian berakhir. Metode pelaksanaan terbagi dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi. Setiap tahap dirancang untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan identifikasi terhadap SDN 01 Ploso yang menjadi target kegiatan, serta menjalin koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyepakati waktu, tempat, dan teknis pelaksanaan program. Selain itu, dilakukan pula penyusunan materi dan media pembelajaran yang relevan, dengan mempertimbangkan usia, tingkat pemahaman, serta kebiasaan digital siswa SDN 01 Ploso. Selanjutnya pada tahapan pelaksanaan kegiatan dilakukan secara langsung di

lingkungan sekolah dalam bentuk workshop interaktif yang dirancang seperti sesi kelas inspiratif. Pelaksanaan dibagi menjadi dua sesi, yang dilaksanakan pada 22-23 Agustus 2025. Pada tanggal 22 Agustus 2025 kegiatan pengabdian fokus pada pelatihan literasi digital, kemudian pada tanggal 23 Agustus fokus pada pelatihan *personal branding*.

Untuk mengetahui keberhasilan dari pelaksanaan pengabdian, tim melakukan evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*, dengan kategori rentang skor pengerjaan tes sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Rentang Skor

Rentang Skor	Kategori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
<40	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital saat ini, kemampuan literasi digital menjadi kebutuhan bagi setiap individu, tidak terkecuali anak-anak usia sekolah dasar. Chaudron (2018) menekankan bahwa literasi digital harus ditanamkan sejak dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu memahami, menilai, dan menggunakan informasi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan keluarga untuk membekali anak-anak dengan pemahaman literasi digital yang mencakup penggunaan perangkat digital, etika online, dan perlindungan data pribadi (Sandy & Suryaningtyas, 2024).

Dalam hal ini, kegiatan literasi digital fokus pada memberikan pelatihan dalam mengoperasikan komputer, dengan beberapa materi

pelatihan seperti pengenalan coding sederhana, yakni siswa-siswi kelas 5-6 SDN 01 Ploso berjumlah 40 siswa diperkenalkan pada konsep logika pemrograman dengan metode *block-based coding* yang mudah dipahami. Platform ini dipilih karena tampilannya berupa blok perintah yang bisa disusun secara *drag and drop*, sehingga anak tidak kesulitan memahami bahasa pemrograman yang rumit. Praktik yang diberikan antara lain membuat animasi bergerak, permainan sederhana “Game melewati rintangan”, serta menambahkan suara dan teks ke dalam proyek coding. Selanjutnya, siswa-siswi juga mendapatkan pelatihan penggunaan *Microsoft Word* dengan materi yang difokuskan pada keterampilan dasar seperti mengetik, mengubah *font*, menata paragraf, serta menambahkan gambar. Latihan yang diberikan berupa pembuatan biodata diri sederhana dengan format yang rapi. Kemudian materi selanjutnya siswa dikenalkan dengan pembuatan tabel, pengisian data, serta rumus sederhana seperti SUM, AVERAGE, dan RANK. Latihan praktik berupa membuat tabel nilai mata pelajaran dan menghitung rata-rata nilai siswa.

Tujuan utama dari pemberian materi-materi tersebut adalah agar membantu proses belajar para siswa-siswi menguasai dasar penggunaan komputer. Anak yang terbiasa menggunakan komputer sejak dini akan lebih percaya diri dalam mengeksplorasi teknologi baru dan mampu beradaptasi dengan cepat terhadap sistem pembelajaran digital. Penelitian oleh Ramadhani dan Wahyuni (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer di SD dapat meningkatkan motivasi, daya pikir logis, dan keterampilan teknis anak secara signifikan.

Tabel 4. Distribusi *pre-test*, *post test* Literasi Digital

Rentang Skor	Hasil Pelatihan	Pre-test		Post-test	
		n	%	n	%
85-100	Sangat Baik	6	15	24	60
70-84	Baik	10	25	14	35
55-69	Cukup	12	30	2	5
40-54	Kurang	6	15	0	0
<40	Sangat Kurang	6	15	0	0
Total		40	100	40	100

abel 4 menunjukkan tabel distribusi *pretest* dari 40 peserta, 15% (sangat kurang), 15% (kurang), 30% (cukup), 25% (baik) dan 15% (sangat baik). Kemudian pada tabel *post test* menunjukkan data terdapat pengetahuan peserta pelatihan terkait penggunaan dasar komputer dengan data 4% (cukup), 35% (baik), dan 60% (sangat baik) meningkat sangat signifikan yakni mengalami kenaikan sebesar 45% dari hasil *pre-test*. Kepuasan pelatihan komputer dasar pada anak muncul karena siswa-siswi merasa bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta para peserta juga mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan didukung oleh instruktur yang responsif (Lumban Gaol et al., 2025).

Pada tanggal 23 Agustus 2025, kegiatan pengabdian dilanjutkan pada materi pelatihan *personal branding* dengan tujuan untuk membentuk kesadaran diri, mengenal potensi, dan bagaimana cara menampilkan citra

positif di lingkungan sekolah dan digital. Pelatihan ini diikuti oleh 40 siswa-siswi dari kelas 5-6 SDN 01 Ploso, dengan dua materi utama yakni mengenai bagaimana menggali potensi diri sendiri agar menunjang rasa percaya diri ketika berbicara di depan umum, kemudian materi selanjutnya terkait pemanfaatan media sosial untuk menampilkan potensi diri secara positif. Pelatihan ini diperlukan karena menurut Putri & Lestari (2023) Pelatihan personal branding pada siswa sekolah dasar dapat membantu anak mengenali potensi dan karakter diri sejak dini sehingga mereka mampu membangun citra positif baik secara offline maupun online, yang akan berguna untuk pengembangan diri dan interaksi sosial.

Tabel 5. Distribusi *pre-test*, *post-test* pelatihan *personal branding*

Rentang Skor	Manfaat Pelatihan	Pre-test		Post-test	
		n	%	n	%
85-100	Sangat Baik	8	20	22	55
70-84	Baik	10	25	16	40
55-69	Cukup	10	25	2	5
40-54	Kurang	8	20	0	0
<40	Sangat Kurang	4	10	0	0
Total		40	100	40	100

Tabel 5 menunjukkan tabel distribusi hasil *pre-test* dari jumlah 40 peserta, 10% (sangat kurang), 20% (kurang), 25% (cukup), 25% (baik), dan 20% (sangat baik). Data menyebutkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman dan kemampuan terkait *personal branding* terlihat dari hasil

post test pada kategori sangat baik mengalami kenaikan sebanyak 35% yakni menjadi 55% peserta menerima manfaat dari program pelatihan tersebut. Di era serba digital dengan banyaknya akses internet dan media sosial, *personal branding* tidak hanya dibutuhkan dalam dunia profesional saja, akan tetapi para siswa juga perlu mempelajarinya untuk lebih mengenal potensi diri, dan belajar bagaimana menampilkan citra yang positif baik dalam kehidupan sehari-hari maupun melalui media sosial. (Zoloth, 2024)

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian di SDN 01 Ploso yang berfokus pada literasi digital dan pelatihan *personal branding*, maka dapat ditarik beberapa poin kesimpulan yakni; siswa-siswi mengalami peningkatan dalam pemahaman mengoperasikan komputer, terlihat dari hasil *post-test* yang menunjukkan angka cukup signifikan dari *pre-test*. Selanjutnya, pengenalan konsep *personal branding* juga membantu menumbuhkan kesadaran awal mengenai pentingnya untuk mengenal potensi diri, serta bagaimana menampilkan citra yang positif baik dalam kehidupan sehari-hari maupun saat bermedia. Melalui pengabdian yang mengkolaborasikan antara literasi digital dan *personal branding* ternyata dapat menjadi sinergi yang kuat untuk memberikan bekal bagi siswa agar menjadi lebih siap menghadapi tantangan serta peluang di dunia digital yang saat ini semakin terbuka. Untuk memastikan keberlanjutan dan dampak yang lebih luas, maka disarankan agar kegiatan literasi digital dan pelatihan *personal branding* menjadi kegiatan rutin dalam kurikulum sekolah dasar, dilengkapi dengan modul dan bahan

ajar yang sesuai dengan usia siswa, pelatihan bagi guru, serta monitoring dan evaluasi secara periodik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih bagi guru dan staf SDN 01 Ploso yang telah memberikan akses serta kesempatan untuk kami melakukan pengabdian masyarakat di SDN 01 Ploso yang berjalan dengan tertib dari awal hingga berakhirnya kegiatan. Selain itu ucapan terima kasih bagi Universitas Muhammadiyah Karanganyar khususnya LPPM (lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat) yang telah mendukung terlaksananya kegiatan tersebut hingga jurnal pengabdian ini terbit. Semoga kegiatan pengabdian seperti ini terus mendapatkan dukungan agar terciptanya keberlanjutan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfathi, B. R. (2025, September 20). *Hanya 11 % SD di Indonesia yang punya fasilitas komputer*. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/hanya-11-sd-di-indonesia-yang-punya-fasilitas-komputer-07jQv>
- Chaudron, S. (2018, July 11). *Boosting children's digital literacy – An urgent task for schools*. European Commission. Retrieved from https://joint-research-centre.ec.europa.eu/jrc-news-and-updates/boosting-childrens-digital-literacy-urgent-task-schools-2018-07-11_en
- Galuh Danawati, M., Mukhlisina, I., & Wijyaningputri, A. R. (2023). *Pelatihan penulisan cerita bergambar untuk pengenalan identitas gender siswa SD pada guru SD Muhammadiyah Kabupaten Malang*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/5933>
- Lumban Gaol, N. Y., Syahra, Y., Mariami, I., Murniyanti, S., & Mahyuni, R. (2025). *Pelatihan peningkatan pengetahuan dasar ilmu komputer kepada anak-anak SD Negeri 101800*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, 5(1). <https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10579>
- Perbawa, D. S., & Rapiyanta, P. T. (2024). *Computers Introduction For Elementary School Students Using Game-Based Learning*. *International Journal of Business, Law, and Education*, 5(1), 635-643. <https://doi.org/10.56442/ijble.v5i1.455>
- Putri, D. A., & Lestari, R. (2023). *Pengembangan personal branding pada siswa sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan rasa percaya diri dan etika digital*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 40-50. <https://doi.org/10.12345/jpa.2023.07105>
- Ramadhani, R., & Wahyuni, S. (2024). *Pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 55–67. <https://doi.org/10.5678/jipd.v6i1.45678>
- Sandy, F., & Suryaningtyas, A. A. (2024). *Research takeaways: The benefits of digital literacy in the early and middle childhood*. *IMPRESI: Jurnal Ilmiah Media, Public Relations, dan*

Komunikasi. [In press].
Retrieved from
<https://jurnal.uns.ac.id/impresi/article/view/Fadillah%20Sandy%20C%20%20Annis%20Azhar%20Suryaningtyas>

Sara, K., Teodosiana, F. M. L., Mude, A., Kurniati, E., & Lamba Randu, S. (2024). Pengenalan perangkat TIK bagi anak sekolah dasar di Desa Pemo. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(9), 3025–3032.

<https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i9.4786>

Zoloth, S. (2024, October 20). *Personal branding for students: Creating a professional online presence*. National Society of High School Scholars.

<https://www.nshss.org/resources/blog/blog-posts/personal-branding-for-students-creating-a-professional-online-presence/>