

PENGUATAN LITERASI DIGITAL DAN KARAKTER PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI EDUKASI CIVIC DIGITAL

**Aris Fadly, Aiman Faiz, Thomas Fadel Abdillah,
Nabil Haidar Aly, Radja Maulana Akbar**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon
arisfadly@umc.ac.id

Abstract

This community service program aimed to strengthen digital literacy and Pancasila character among elementary school students through contextual and participatory civic digital education. The activity involved 27 fourth-grade students at SD Negeri 1 Tukmudal. The program consisted of preparation, pretest, education on digital communication ethics, anti-hoax behavior, cyberbullying prevention, privacy, digital responsibility, guided case discussion, and posttest. Evaluation used ten true-false items scored from 0 to 100. The mean pretest score was 73.70 (SD=6.88), while the posttest mean was 74.44 (SD=10.86), representing a mean gain of 0.74 points. Eight students improved, ten remained unchanged, and nine declined. The Wilcoxon signed-rank test indicated no statistically significant difference ($W=70$; $p=0.750$). A distinctive finding was that the relatively stable group mean concealed substantial individual mobility and greater posttest dispersion. These results suggest that one-shot civic digital education is insufficient to produce uniform learning gains. Sustainable habituation, contextual digital dilemmas, teacher-family involvement, and repeated multidimensional evaluation are therefore recommended to strengthen students' digital citizenship and Pancasila-based character.

Keywords: Civic digital; digital literacy; Pancasila character; elementary school; digital citizenship.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkuat literasi digital dan karakter Pancasila siswa sekolah dasar melalui edukasi civic digital yang kontekstual dan partisipatif. Kegiatan dilaksanakan pada siswa kelas IV C SD Negeri 1 Tukmudal dengan 27 peserta. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pretest, edukasi mengenai etika komunikasi digital, anti-hoaks, anti-cyberbullying, privasi dan tanggung jawab digital, pendampingan melalui diskusi serta contoh kasus, dan posttest. Evaluasi menggunakan 10 butir tes benar-salah dengan skor 0–100. Rata-rata pretest sebesar 73,70 (SD=6,88) dan posttest 74,44 (SD=10,86), dengan selisih rata-rata 0,74 poin. Sebanyak 8 siswa mengalami peningkatan, 10 tetap, dan 9 mengalami penurunan. Uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan pretest-posttest tidak signifikan ($W=70$; $p=0,750$). Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan satu kali belum menghasilkan peningkatan skor yang merata, tetapi memberikan ruang edukatif untuk mengontekstualisasikan nilai Pancasila pada perilaku digital sehari-hari. Program lanjutan perlu menekankan pembiasaan, simulasi kasus, keterlibatan guru dan keluarga, serta evaluasi berulang agar literasi dan karakter digital berkembang lebih konsisten.

Keywords: Civic digital; literasi digital; karakter Pancasila; sekolah dasar; kewargaan digital.

PENDAHULUAN

Transformasi digital membuat siswa sekolah dasar semakin dekat dengan internet, media sosial, video

daring, permainan digital, dan layanan komunikasi berbasis gawai. Kedekatan tersebut membuka peluang belajar, tetapi sekaligus menghadirkan persoalan etika, keamanan, privasi,

misinformasi, dan interaksi sosial di ruang digital. Karena itu, literasi digital pada anak tidak cukup dipahami sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat, melainkan perlu mencakup kemampuan menilai informasi, berkomunikasi secara bertanggung jawab, menjaga keamanan, menghormati orang lain, dan memahami konsekuensi tindakan digital.

Dalam perspektif kewarganegaraan, digital citizenship menempatkan warga sebagai subjek yang tidak hanya cakap menggunakan teknologi, tetapi juga bertanggung jawab terhadap komunitas digital. Choi, Glassman, dan Cristol (2017) menunjukkan bahwa kewargaan digital merupakan konstruk yang meliputi etika, keterlibatan, literasi media dan informasi, serta partisipasi kritis. Pada konteks Indonesia, Pancasila dapat menjadi sumber etika digital karena nilai kemanusiaan, tanggung jawab, musyawarah, penghormatan, dan keadilan dapat diterjemahkan ke dalam perilaku bermedia (Yusuf, Wibowo, & Budiono, 2024).

Kebutuhan edukasi tersebut semakin penting pada jenjang sekolah dasar karena pembentukan kebiasaan digital berlangsung sejak usia dini. Pendidikan kewargaan digital pada anak perlu disampaikan melalui bahasa, contoh, dan situasi yang dekat dengan pengalaman mereka. Kajian pendidikan digital pada anak juga menekankan perlunya keterlibatan sekolah dan keluarga, bukan hanya pemberian pengetahuan teknis. Dengan demikian, edukasi civic digital perlu menghubungkan nilai normatif Pancasila dengan tindakan konkret seperti memeriksa informasi sebelum membagikannya, meminta izin sebelum mengunggah foto orang lain, menjaga data pribadi, menghindari

cyberbullying, dan menggunakan bahasa yang santun.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, tim Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema “Penguatan Literasi Digital dan Karakter Pancasila bagi Siswa Sekolah Dasar melalui Edukasi Civic Digital” di SD Negeri 1 Tukmudal. Program dirancang secara edukatif dan partisipatif dengan evaluasi pretest-posttest. Tujuan kegiatan adalah memberikan pemahaman tentang penggunaan media digital yang bijak, menanamkan nilai karakter Pancasila dalam perilaku digital, serta mengevaluasi perubahan pemahaman siswa setelah kegiatan.

METODE

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 1 Tukmudal pada siswa kelas IV C dengan jumlah 27 peserta. Pendekatan pengabdian bersifat partisipatif-edukatif. Sesuai rancangan program, tahapan pelaksanaan mencakup: (1) persiapan dan koordinasi dengan mitra; (2) pengukuran awal melalui pretest; (3) penyampaian materi civic digital; (4) diskusi, contoh kasus, dan pendampingan; (5) pengukuran akhir melalui posttest; serta (6) refleksi dan dokumentasi kegiatan.

Materi edukasi difokuskan pada lima area yang dekat dengan pengalaman siswa, yaitu cerdas bersosial, bijak bermedia, anti-hoaks, anti-cyberbullying, dan bertanggung jawab dalam penggunaan media digital. Nilai Pancasila diintegrasikan melalui pembahasan tentang penghormatan terhadap orang lain, empati, musyawarah, tanggung jawab, kejujuran informasi, serta perlindungan privasi.

Evaluasi pengetahuan menggunakan 10 butir tes benar-salah

yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan. Setiap jawaban benar diberi skor 10 sehingga skor total berada pada rentang 0–100. Analisis mencakup statistik deskriptif, distribusi perubahan individual, dan uji beda berpasangan. Karena distribusi selisih skor menunjukkan penyimpangan dari normalitas (Shapiro-Wilk $p=0,050$), uji Wilcoxon signed-rank digunakan sebagai analisis inferensial. Hasil kuantitatif ditafsirkan secara hati-hati sebagai indikator pemahaman jangka pendek, bukan sebagai bukti perubahan perilaku digital jangka panjang

Pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam suasana kelas yang interaktif. Siswa mengikuti pengukuran awal, menerima edukasi civic digital, terlibat dalam penjelasan dan pendampingan, kemudian mengerjakan evaluasi akhir. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan keterlibatan tim pengabdian, guru, dan siswa pada tahapan penyampaian materi serta pengerjaan instrumen evaluasi.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 73,70 dengan simpangan baku 6,88, sedangkan rata-rata posttest sebesar 74,44 dengan simpangan baku 10,86. Secara deskriptif terdapat kenaikan 0,74 poin. Namun, perubahan individual tidak seragam: 8 siswa meningkat, 10 siswa memperoleh skor yang sama, dan 9 siswa mengalami penurunan.

Temuan yang menarik justru muncul ketika data dibaca pada tingkat individual. Meskipun rata-rata kelompok relatif stabil, lintasan skor siswa menunjukkan mobilitas yang cukup tinggi: 8 siswa mengalami peningkatan, 10 siswa mempertahankan skor, dan 9 siswa mengalami penurunan. Dengan demikian, kestabilan rata-rata kelompok tidak berarti tidak terjadi dinamika belajar, melainkan menutupi respons individual

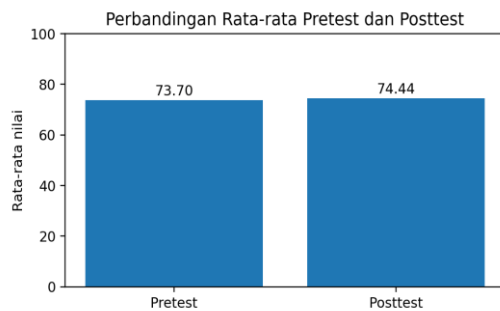
yang heterogen terhadap edukasi civic digital dalam satu kali pertemuan. Pola ini dapat diringkas sebagai *average stability with individual mobility*, yaitu rata-rata yang relatif tetap tetapi disertai pergerakan skor yang berbeda-beda antarsiswa.

Heterogenitas juga terlihat dari meningkatnya simpangan baku, dari 6,88 pada pretest menjadi 10,86 pada posttest, serta meluasnya rentang skor dari 60–90 menjadi 60–100. Data ini menunjukkan bahwa respons siswa setelah kegiatan menjadi lebih bervariasi. Temuan tersebut tidak dapat langsung dimaknai sebagai peningkatan kemampuan berpikir kritis, tetapi menunjukkan bahwa satu bentuk edukasi yang sama dapat diterima secara berbeda oleh siswa sekolah dasar. Variasi tersebut menjadi temuan penting bagi kegiatan pengabdian karena mengisyaratkan perlunya diferensiasi pendampingan dan pengulangan materi.

Fakta menarik lainnya adalah tingginya capaian awal sebagian peserta. Rata-rata pretest telah mencapai 73,70 dan skor tertinggi sebelum kegiatan mencapai 90. Kondisi ini menyisakan ruang peningkatan yang relatif terbatas bagi siswa dengan skor awal tinggi (*ceiling effect*). Pada saat yang sama, instrumen terdiri atas 10 butir benar-salah sehingga perubahan satu jawaban menggeser skor sebesar 10 poin. Kombinasi baseline yang relatif tinggi dan sensitivitas instrumen yang terbatas membantu menjelaskan mengapa kenaikan rata-rata kelompok hanya 0,74 poin meskipun terdapat siswa yang meningkat hingga mencapai skor 100 pada posttest.

Tabel 1. Statistik deskriptif hasil pretest dan posttest

Tes	Rata-rata	SD
Pretest	73,70	6,88
Posttest	74,44	10,86



Gambar 1. Perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest

Uji Wilcoxon menghasilkan $W=70$ dengan $p=0,750$ ($p>0,05$). Dengan demikian, kegiatan belum menunjukkan perbedaan skor pretest-posttest yang signifikan secara statistik. Temuan ini dilaporkan apa adanya dan tidak digunakan untuk membuat klaim efektivitas yang berlebihan. Justru, kombinasi antara rata-rata yang relatif stabil, mobilitas skor individual, peningkatan variasi skor, dan baseline yang relatif tinggi menghasilkan pesan evaluatif yang lebih bermakna: penguatan civic digital pada siswa sekolah dasar tidak selalu berlangsung secara linear dan seragam melalui intervensi satu kali. Kegiatan singkat lebih tepat diposisikan sebagai pemantik kesadaran dan penguatan awal yang perlu dilanjutkan melalui pembiasaan, simulasi kasus, serta pendampingan berulang.

Salah satu penjelasan yang mungkin adalah nilai awal siswa telah relatif tinggi, dengan rata-rata pretest 73,70 dan skor maksimum 90. Kondisi ini mempersempit ruang peningkatan pada sebagian peserta. Selain itu, instrumen hanya terdiri atas 10 butir benar-salah sehingga perubahan satu jawaban menghasilkan pergeseran 10 poin. Format ini efektif untuk evaluasi cepat dalam kegiatan pengabdian, tetapi kurang sensitif untuk menangkap perubahan penalaran etis yang lebih kompleks.

Walaupun peningkatan skor belum signifikan, substansi edukasi tetap relevan dengan kebutuhan kewargaan digital. Yusuf et al. (2024) menempatkan Pancasila sebagai sumber etika digital di Indonesia, sehingga nilai penghormatan, tanggung jawab, kemanusiaan, dan musyawarah dapat digunakan untuk membingkai perilaku warga di ruang digital. Pada jenjang sekolah dasar, integrasi tersebut perlu dibuat konkret melalui dilema sederhana, misalnya apakah boleh mengunggah foto teman tanpa izin, bagaimana merespons pesan yang menghina, atau apa yang harus dilakukan sebelum meneruskan informasi yang belum jelas.

Pendekatan interaktif juga penting karena kompetensi kewargaan tidak hanya dibangun melalui ceramah. Penelitian tentang media pembelajaran Pancasila pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa aktivitas yang interaktif dan partisipatif dapat memperkuat civic skills dan keterlibatan siswa. Dalam konteks program ini, pendampingan langsung ketika siswa mengerjakan aktivitas dan diskusi kasus memberi kesempatan bagi siswa untuk menghubungkan konsep dengan tindakan.

Hasil pengabdian ini sekaligus menunjukkan perlunya menghindari penilaian keberhasilan yang hanya bertumpu pada kenaikan skor sesaat. Digital citizenship mencakup pengetahuan, sikap, etika, dan tindakan (Choi et al., 2017). Oleh sebab itu, kegiatan lanjutan sebaiknya mengombinasikan tes pengetahuan dengan skenario dilema, observasi perilaku, refleksi siswa, serta keterlibatan guru dan orang tua. Dengan strategi tersebut, penguatan karakter Pancasila tidak berhenti pada kemampuan memilih jawaban benar,

tetapi berkembang menjadi kebiasaan digital yang bertanggung jawab.

Keunikan hasil pengabdian ini terletak pada heterogenitas respons siswa terhadap edukasi civic digital. Rata-rata kelompok yang hampir tidak berubah ternyata menyembunyikan mobilitas individual yang cukup besar. Temuan ini menggeser ukuran keberhasilan kegiatan dari sekadar score gain menuju kebutuhan sustained civic digital habituation. Dengan kata lain, literasi dan karakter digital lebih tepat dikembangkan sebagai kebiasaan kewargaan yang dilatih berulang daripada sebagai pengetahuan yang diharapkan meningkat setelah satu sesi sosialisasi. Implikasi praktisnya, program lanjutan perlu menggunakan dilema digital sederhana, permainan atau simulasi, refleksi perilaku, pendampingan guru, serta keterlibatan keluarga agar nilai Pancasila dapat berpindah dari pengetahuan normatif menuju praktik digital sehari-hari.



Gambar 2. Pelaksanaan edukasi civic digital bersama siswa



Gambar 3. Pendampingan siswa pada kegiatan evaluasi

Keunikan hasil pengabdian ini terletak pada heterogenitas respons siswa terhadap edukasi civic digital. Rata-rata kelompok yang hampir tidak berubah ternyata menyembunyikan mobilitas individual yang cukup besar. Temuan ini menggeser ukuran keberhasilan kegiatan dari sekadar score gain menuju kebutuhan sustained civic digital habituation. Dengan kata lain, literasi dan karakter digital lebih tepat dikembangkan sebagai kebiasaan kewargaan yang dilatih berulang daripada sebagai pengetahuan yang diharapkan meningkat setelah satu sesi sosialisasi. Implikasi praktisnya, program lanjutan perlu menggunakan dilema digital sederhana, permainan atau simulasi, refleksi perilaku, pendampingan guru, serta keterlibatan keluarga agar nilai Pancasila dapat berpindah dari pengetahuan normatif menuju praktik digital sehari-hari.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian civic digital di SD Negeri 1 Tukmudal telah terlaksana melalui tahapan edukasi, pendampingan, dan evaluasi terhadap 27 siswa kelas IV C. Nilai rata-rata meningkat dari 73,70 pada pretest menjadi 74,44 pada posttest, tetapi uji Wilcoxon menunjukkan perubahan tersebut tidak signifikan ($p=0,750$). Temuan utama justru terletak pada pola respons individual: 8 siswa meningkat, 10 tetap, dan 9 menurun, sementara simpangan baku meningkat dari 6,88 menjadi 10,86. Pola average stability with individual mobility tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap edukasi civic digital bersifat heterogen. Tingginya baseline sebagian siswa dan karakter instrumen 10 butir benar-salah juga membatasi sensitivitas perubahan skor. Karena itu, kegiatan

satu kali lebih tepat dipahami sebagai penguatan awal daripada intervensi yang langsung menghasilkan perubahan seragam. Program lanjutan disarankan menekankan sustained civic digital habituation melalui simulasi dilema digital, permainan edukatif, pembiasaan kelas, serta kolaborasi guru dan keluarga dengan evaluasi yang lebih multidimensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Breakstone, J., Smith, M., Wineburg, S., Rapaport, A., Carle, J., Garland, M., & Saavedra, A. (2021). Students' civic online reasoning: A national portrait. *Educational Researcher*, 50(8), 505–515.
<https://doi.org/10.3102/0013189X211017495>
- Choi, M., Glassman, M., & Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers & Education*, 107, 100–112.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.01.002>
- Hollandsworth, R., Donovan, J., & Welch, M. (2017). Digital citizenship: You can't go home again. *TechTrends*, 61(6), 524–530.
<https://doi.org/10.1007/s11528-017-0190-4>
- Jones, L. M., & Mitchell, K. J. (2016). Defining and measuring youth digital citizenship. *New Media & Society*, 18(9), 2063–2079.
<https://doi.org/10.1177/1461444815577797>
- Lauricella, A. R., Herdzina, J., & Robb, M. (2020). Early childhood educators' teaching of digital citizenship competencies. *Computers & Education*, 158, 103989.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103989>
- McGrew, S. (2020). Learning to evaluate: An intervention in civic online reasoning. *Computers & Education*, 145, 103711.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103711>
- Opria, Ş., & Momanu, M. (2023). Systematic literature review on digital citizenship education for primary school students. *Journal of Educational Sciences*, 47(1), 93–112.
<https://doi.org/10.35923/jes.2023.1.06>
- Tapingkae, P., Panjaburee, P., Hwang, G.-J., & Srisawasdi, N. (2020). Effects of a formative assessment-based contextual gaming approach on students' digital citizenship behaviours, learning motivations, and perceptions. *Computers & Education*, 159, 103998.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103998>
- Yusuf, N., Wibowo, A. P., & Budiono. (2024). Digital citizenship education: Pancasila as a source of digital ethics in Indonesia. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 9(1), 70–83.
<https://doi.org/10.26618/jed.v9i1.11721>
- Sari, V. Y., Hamidaturrohman, & Rofiqoh, N. (2025). The effectiveness of Mopila media to improve students' civic skills in Pancasila Education subject of fourth grade elementary school. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 27–38.

<https://doi.org/10.29240/jpd.v9i1.13000>