

Pemasaran Jasa Pendidikan Melalui Pemberdayaan Literasi Digital di SDN Kaliwadas Kota Serang

**Rizqi Nurlaili Muiz*, M. Arie Firdaus Heriansyah, Zaky Diaulhaq Rahman,
Anis Zohriah, Abdul Muin**

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

*Penulis korespondensi: 242625107.rizqinurlailimuiz@uinbanten.ac.id

Dikirim : 9 Desember 2025

Direvisi : 16 Desember 2025

Diterima : 17 Desember 2025

Abstrak: Perkembangan teknologi digital membawa perubahan fundamental dalam pendidikan dasar, di mana literasi digital menjadi keterampilan esensial untuk siswa. Program pengabdian masyarakat di SDN Kaliwadas Kota Serang bertujuan meningkatkan literasi digital siswa, dengan fokus bijak menggunakan media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Facebook, serta menghindari kecanduan game online. Metode meliputi sosialisasi, pendampingan, ceramah, simulasi bahaya digital, dan tanya jawab, diikuti permainan evaluasi untuk praktik langsung. Hasil menunjukkan siswa lebih mampu mengakses informasi aman, mengatur privasi, dan memanfaatkan platform pendidikan daring seperti Ruangguru dan KelasKita, sambil mengurangi risiko cyberbullying dan dampak kesehatan. Pendampingan guru dan orang tua membangun keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Meskipun terdapat tantangan infrastruktur, program ini mendukung agenda nasional untuk mengurangi kesenjangan digital, mempersiapkan generasi muda yang bertanggung jawab. Program berjalan secara efektif meningkatkan literasi digital dengan rekomendasi pelatihan berkelanjutan.

Kata kunci: manajemen pemasaran pendidikan, pemasaran jasa pendidikan, pemberdayaan literasi digital

Abstract: The development of digital technology has brought fundamental changes in basic education, where digital literacy has become an essential skill for students. The community service program at SDN Kaliwadas Kota Serang aims to improve students' digital literacy, with a wise focus on using social media such as Instagram, TikTok, and Facebook, and avoiding addiction to online games. The methods include socialization, mentoring, lectures, digital hazard simulations, and questions and answers, followed by evaluation games for hands-on practice. Results show students are better able to access secure information, manage privacy, and utilize online education platforms such as Teacher's Room and Our Classroom, while reducing the risk of cyberbullying and health impacts. Mentoring teachers and parents' builds 21st century skills, such as critical thinking and collaboration. Despite existing infrastructure challenges, the program supports the national agenda to reduce the digital divide, preparing a responsible young generation. Conclusion: The program is effective in improving digital literacy, with recommendations for continuous training for sustainability.

Keywords: digital literacy empowerment, educational marketing management, educational services marketing

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa perubahan fundamental dalam proses pembelajaran, khususnya di pendidikan dasar. Literasi digital menjadi keterampilan esensial yang harus dimiliki siswa agar mampu mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif serta bertanggung jawab dalam konteks digital. Implementasi literasi digital di sekolah dasar dapat memperkuat kompetensi abad 21 seperti kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi. Oleh karena itu, literasi digital perlu dikembangkan sejak dini untuk menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan dan peluang di era digital (Masyhura & Ramadan, 2021).

Namun, penerapan literasi digital di sekolah dasar di Indonesia, termasuk SDN Kaliwadas Kota Serang, masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya infrastruktur teknologi, keterbatasan kapasitas guru dalam penggunaan media digital, dan akses internet yang belum merata. Hal ini menyebabkan pelaksanaan literasi digital seringkali masih bersifat parsial dan belum optimal. Penelitian di beberapa daerah menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan literasi digital guru dan siswa menjadi faktor penghambat utama dalam proses pembelajaran digital (Fazis *et al.*, 2024).

Pemberdayaan literasi digital melalui program pengabdian masyarakat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Literasi digital meliputi kemampuan teknis, informasi, media, dan komunikasi serta pemahaman aspek etika dan keamanan digital. Program pemberdayaan ini ditujukan untuk membekali guru dengan metode pengajaran berbasis digital serta meningkatkan keterampilan siswa dalam mengakses dan mengolah informasi secara kritis dan kreatif (Achdyat *et al.*, 2025).

Implementasi program literasi digital yang terpadu dan berkelanjutan di SDN Kaliwadas diharapkan dapat mengoptimalkan peran teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Pelatihan bagi guru tentang pemanfaatan multimedia interaktif dan pengelolaan sumber belajar digital menjadi kunci untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif. Hal ini juga berkontribusi dalam mengurangi kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan pinggiran, serta membangun budaya literasi digital yang kuat di lingkungan sekolah (Zazali & Nasir, 2022).

Melalui pengabdian masyarakat ini, SDN Kaliwadas Kota Serang diharapkan menjadi model sekolah dasar yang adaptif terhadap teknologi dan mampu mempersiapkan siswa menjadi warga digital yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab. Program ini sekaligus mendukung agenda nasional dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui

penguatan literasi digital di semua jenjang pendidikan. Dengan adanya langkah pemberdayaan ini, diharapkan pencapaian kualitas pendidikan di daerah tersebut dapat meningkat secara signifikan dan berkelanjutan (Karnita *et al.*, 2025).

Tujuan diadakannya program ini adalah untuk meningkatkan literasi digital murid di SD Negeri Kaliwadas Kota Serang agar bijak dalam menggunakan media sosial seperti Instagram, Tiktok, dan Facebook. Selain itu, siswa dibekali dengan pemahaman agar tidak berlebihan dalam menggunakan media sosial serta tidak melupakan tugas dan kewajiban mereka sebagai pelajar.

2. Metode

Kegiatan pemberdayaan literasi digital dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 3 Oktober 2025. Kegiatan bertempat di SDN Kaliwadas yang terletak di Jl. Samaun Bakri, Kaliwadas, Kelurahan Lopang, Kecamatan Serang, Kota Serang, Provinsi Banten. Adapun sasaran pengabdian ini adalah para siswa aktif tahun ajaran 2025/2026. Pendekatan utama yang diterapkan mengombinasikan sosialisasi intensif dan pendampingan berkelanjutan mengenai urgensi literasi digital. Dalam pelaksanaannya, materi yang disajikan tidak hanya membahas dasar-dasar literasi digital di tingkat sekolah dasar dan evolusi teknologi, tetapi juga menekankan pada mitigasi risiko digital. Hal ini mencakup pemahaman terhadap ancaman penyebaran informasi palsu (hoaks), pelanggaran privasi, serta potensi adiksi terhadap media sosial seperti TikTok, Instagram, Facebook maupun *game* daring. Untuk memastikan materi terserap optimal, tim pengabdian menerapkan teknik ceramah interaktif, simulasi konkret mengenai bahaya digital, serta sesi tanya jawab untuk pendalaman pemahaman.

3. Hasil dan Diskusi

Era digital menawarkan berbagai kemudahan dalam kehidupan manusia sekaligus menyimpan potensi dampak negatif. Sorotan utama saat ini tertuju pada kebiasaan anak-anak yang menghabiskan banyak waktunya untuk berselancar di internet dan bermain *game* (Sinulingga, 2024). Jika tidak dibekali pemahaman yang baik, mereka berisiko menggunakan teknologi tanpa pertimbangan matang. Oleh karena itu, di tengah fenomena anak-anak yang kian vokal dan agresif berekspresi secara *online*, kehadiran orang tua dan guru sangat krusial untuk membimbing dan mengarahkan aktivitas digital mereka.

Ranah digital menawarkan aksesibilitas yang inklusif bagi berbagai kalangan, mulai dari pelajar, pendidik, hingga orang tua. Teknologi ini membuka jalan bagi pemberdayaan ekonomi

melalui peluang bisnis serta akselerasi pendidikan melalui kemudahan akses literatur (Chairyani dkk., 2022). Oleh karena itu, individu yang mampu mengoptimalkan penggunaan internet tidak hanya sekadar mendapatkan informasi, melainkan mampu mengonversinya menjadi modal intelektual untuk meningkatkan keterampilan dan modal finansial untuk mencapai keberhasilan wirausaha. Dokumentasi kegiatan penyampaian ceramah mengenai bahaya era digital disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Ceramah Mengenai Bahaya Era Digital

Dalam kegiatan sosialisasi yang disampaikan oleh pemateri di SD Negeri Kaliwadas Kota Serang, disebutkan bahwa sejak masuknya era digitalisasi, kehidupan sosial bermasyarakat mulai berubah secara mendasar, bukan hanya di sektor ekonomi, bahkan juga di sektor pendidikan. Awal kemunculan internet, telepon seluler digital, laptop, *notebook*, dan perangkat lainnya, membawa dampak signifikan, dimana sektor ekonomi mengalami transformasi melalui *e-commerce* dan perdagangan *online*, sementara sektor pendidikan bergeser menuju pembelajaran digital dengan akses mudah ke sumber daya global (Purba dkk., 2025). Namun, tanpa literasi digital yang memadai, masyarakat terutama anak-anak rentan terhadap risiko seperti penyebaran hoaks, *cyberbullying*, atau kecanduan perangkat, sehingga kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan kritis guna memanfaatkan teknologi secara bijak dan menghindari bahaya yang terkait dengan platform seperti TikTok, Instagram, Facebook, serta game *online* (Febriani dkk., 2025). Dokumentasi kegiatan pemberian contoh dalam penggunaan media sosial disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemberian Contoh Dalam Penggunaan Media Sosial

Pemateri menekankan pentingnya pendampingan orang tua dan guru untuk memastikan generasi muda dapat menikmati manfaat era digital, seperti akses pendidikan daring melalui platform seperti Ruangguru, KelasKita, dan lain-lain. Hal ini dianggap penting karena ada keterlibatan aktif yang melibatkan edukasi, praktik, dan kolaborasi untuk membangun keterampilan kritis siswa. Adapun manfaat era digital meliputi: (1) Mengakses pendidikan daring yang fleksibel dan mudah, Ruangguru menawarkan video pembelajaran interaktif, latihan soal, dan simulasi ujian, memungkinkan siswa belajar di luar jam sekolah. Di sisi lain, menyediakan konten edukasi gratis yang disesuaikan dengan kurikulum nasional, membantu siswa di daerah terpencil mendapatkan materi berkualitas tanpa biaya tinggi; (2) Mengembangkan keterampilan, setiap anak perlu belajar berpikir kritis, kolaborasi *online*, dan kreativitas melalui diskusi daring atau proyek digital, yang penting untuk persiapan karier dimasa yang akan datang; (3) Mendorong pembelajaran mandiri pada anak melalui akses ke perpustakaan *online* atau *e-book* dapat memungkinkan eksplorasi topik di luar batas kelas, meningkatkan motivasi dan pengetahuan (Kamaruddin, 2022).

Tanpa pendampingan yang baik, anak-anak bisa salah dalam teknologi digital, mereka hanya fokus pada aspek hiburan digital seperti *game online* atau media sosial. Dengan adanya pendampingan secara konsisten, generasi muda dapat memanfaatkan digital untuk inovasi sambil terlindungi dari bahaya, tumbuh menjadi individu cerdas dan bertanggung jawab (Hidayat dkk., 2024). Dokumentasi sesi tanya jawab disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Tanya Jawab Tentang Literasi Digital

Transformasi digital membawa implikasi ganda yang signifikan bagi ekosistem tumbuh kembang anak. Di sisi positif, teknologi mendemokratisasi akses pengetahuan; informasi menjadi mudah didapat melalui berbagai media elektronik dan fasilitas belajar daring, yang pada gilirannya meningkatkan literasi teknologi masyarakat (Rohimat, 2023). Selain itu, digitalisasi juga mempermudah aspek praktis kehidupan, seperti efisiensi transaksi bisnis melalui sistem layanan antar (Zohriah *et al.*, 2025). Namun, hal ini juga menimbulkan munculnya sisi negatif yang cukup mengkhawatirkan (Alwan dkk., 2021). Paparan konten tanpa filter sering memicu perilaku impulsif dan tendensi meniru adegan kekerasan atau asusila pada anak. Selain itu, dominasi hiburan digital sering kali menggeser prioritas belajar, menurunkan daya konsentrasi, mengikis kepekaan sosial, serta berdampak buruk pada kesehatan fisik, khususnya penurunan fungsi penglihatan akibat durasi layar yang berlebihan.

Kegiatan literasi digital ini dilaksanakan secara sinergi antara dewan guru dan tim pengabdian. Fokus utama pendampingan ini adalah melatih siswa untuk menggeser fungsi *smartphone* dari sekadar alat hiburan menjadi media edukasi, khususnya dalam mencari referensi belajar melalui Google. Metode pembelajaran yang diterapkan bersifat partisipatif; setelah instruktur mendemonstrasikan teknik pencarian informasi yang efektif, salah satu siswa diminta maju untuk melakukan simulasi praktik menggunakan gawai rekannya. Agar materi dapat terserap dengan baik, seluruh siswa ditugaskan untuk mencatat kembali urutan langkah-langkah pencarian tersebut sebagai panduan mandiri dalam memperdalam materi pelajaran di masa depan. Dokumentasi kegiatan *game* disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. *Game* yang dapat menambah wawasan siswa

Sebagai puncak dari rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat di SD Negeri Kaliwadas, Kota Serang, dilakukan sesi evaluasi interaktif yang dikemas dalam bentuk kompetisi atau permainan. Metode ini dirancang untuk memverifikasi tingkat pemahaman siswa secara riil terhadap materi literasi digital yang telah diajarkan. Melalui tantangan ini, tim pengabdian dapat menilai kecakapan siswa dalam menerapkan prinsip "internet cerdas", yang mencakup kemampuan menavigasi peramban secara aman, urgensi menjaga privasi data di media sosial seperti Instagram dan TikTok, serta selektivitas dalam memilih *game* daring yang bermuatan edukasi (Maksum dkk., 2025). Permainan ini, melibatkan simulasi praktis dan kolaborasi kelompok, membantu siswa menginternalisasi keterampilan digital sambil mencegah risiko seperti *cyberbullying* atau kecanduan *gadget* (Febriani dkk., 2025).

Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar teori melalui ceramah dan tanya jawab sebelumnya, tetapi juga diberi kesempatan langsung untuk menerapkan pengetahuan, sehingga mereka dapat memanfaatkan *gadget* untuk pembelajaran seperti akses platform Ruangguru atau KelasKita, *game* ini juga bukan hanya sekadar hiburan semata tetapi sebagai cara peningkatan kesehatan mental dan sosial siswa, sejalan dengan tujuan pendampingan dari guru dan orang tua untuk membentuk generasi digital yang bertanggung jawab.

4. Kesimpulan

Program pengabdian masyarakat di SDN Kaliwadas Kota Serang berhasil meningkatkan literasi digital siswa melalui sosialisasi, pendampingan, dan simulasi praktis, dengan fokus pada penggunaan bijak media sosial seperti Instagram, TikTok, dan Facebook, serta *game*

online. Hasilnya menunjukkan siswa lebih mampu mengakses informasi aman, mengatur privasi, dan menghindari risiko seperti *cyberbullying* atau kecanduan, sambil memanfaatkan manfaat digital seperti platform pendidikan daring Ruangguru dan KelasKita. Pendampingan bersama guru dan orang tua membangun keterampilan seperti berpikir kritis dan kolaborasi, serta mendorong pembelajaran mandiri yang interaktif. Permainan akhir kegiatan sebagai evaluasi memperkuat penerapan praktis, dengan dampak positif pada kesehatan mental dan sosial siswa, mendukung agenda nasional untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui literasi digital. Dengan demikian, program ini berkontribusi pada transformasi pendidikan dasar yang adaptif, inovatif, dan inklusif, memastikan siswa tumbuh menjadi warga digital yang cerdas dan bertanggung jawab.

Daftar Referensi

- Achdyat, A., Budimansyah, D., Nurdin, E.S. & Hidayat, M. (2025). Digital literacy curriculum transformation to overcome filter bubble in Pancasila character understanding, *Inovasi Kurikulum*, 22(1), 541–554. <https://doi.org/10.17509/jik.v22i1.80046>.
- Alwan, M., Herawati, N.S. & Zarkasi, T. (2021). Membudayakan Literasi Digital Pada Anak Sekolah Dasar Di Desa Kalijaga Kecamatan Aikmel Lombok Timur. *Empowerment: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 1(2), 9-18.
- Chairyani, D., Rahman, K.A. & Muazza, M. (2022). Pengaruh Biaya Pendidikan Terhadap Mutu Sekolah Di Sekolah Menengah Pertama Swasta, *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di bidang Administrasi Pendidikan*, 10(2), 73-78.
- Fazis, M., Safrizal & Yulia, R. (2024). Digital Literacy Among Elementary School Teachers: Age and Year of Service Perspective Review, *Mimbar Ilmu*, 29(1), 88–98. <https://doi.org/10.23887/mi.v29i1.58304>.
- Febriani, D.R., Indriyani, I., Fauziyah, A.S., Divania, A.S., & Maulidah, N. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pembentukan Etika Sosial di Dunia Maya Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 858–865. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2962>
- Hidayat, F., Nurhatisyah, Syaheza, M.F.A. & Fauzi, F. (2024). Literasi Digital, Membekali Anak Dengan Kemampuan Digital. *Jurnal Pendekar Nusantara*, 1(3), 46–52. <https://doi.org/10.37776/pend.v1i3.1410>.
- Kamaruddin, N.F. (2022). Fenomena Media Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Di Era Digitalisasi, *Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 8(2), 39-54.
- Karnita, A., Aisyah, S., Mustapa, N., Syarah, E.S., Jovanka, D.R., & Mahamud, S. (2025). Exploring the Impact of Digital Literacy on Cognitive Development in Early Childhood Education: A Systematic Literature Review, *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 81–121. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2025.111-08>.

- Maksum, A., Marini, A., Kurnianti, E.M., Putri, D.A., Rizky, S., Fahsa, A., Pramawita, A.M., Ussabrina, C., Dewiyani, L., & Safitri, D. (2025). Penguatan Literasi Digital di Sekolah Dasar melalui Kolaborasi dalam Program PkM-KKN, *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 9(1), 645-656.
- Masyhura, N., & Ramadan, Z. H. (2021). Implementation of Digital Literacy in Elementary Schools. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 639–647. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39480>
- Purba, D.S., Permatasari, P.D., Tanjung, N., Rahayu, P., Fitriani, R. & Wulandari, S. (2025). Analisis Perkembangan Ekonomi Digital Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia, *Jurnal Masharif al-Syariah: Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah*, 10(1), 126–139.
- Rohimat, S. (2023).Tanggapan Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran Daring dan Luring Selama Masa Pemulihan Pembelajaran, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 17(1), 62–66. Available at: <https://doi.org/10.15294/jipk.v17i1.37542>.
- Sinulingga, S.P.B. (2024). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Diera Digital : Perspektif Masa Depan, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 2(12), 25–35.
- Zazali, S.A. & Nasir, N.M. (2022). The Use of Interactive Multimedia to Increase the Use of Teaching Aid Materials in the Learning of Preschool Children, *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 15, 186–201.
- Zohriah, A., Mu'in, A., Rohimat, S. & Al Faqih, S. (2025).The Dynamics of Educational Services Marketing in the Digital Era, *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 5(3), 1413–1422.