

Pengenalan Komputer dan Internet Bagi Anak Sekolah Menengah Di Desa Tajurhalang

M. Syahwal A.¹, M. Zakiy², M. Jubaesilah³, M. Badruduja⁴, A. Eka Prianda⁵,
A. Tritanto Putra^{6*}, V. Ardiansyah⁷, A. Syahrin Baihaqi⁸, R. Syamsuri⁹

^{1,3,4,5,9}Teknik Informatika/Universitas Binaniaga Indonesia, Indonesia.

^{2,6,7,8}Teknologi Informasi/Universitas Binaniaga Indonesia, Indonesia.

m.syahwal56@gmail.com, muhammad.zakiy0704@gmail.com, mjubaesilah@gmail.com,
muhammadbadrudujahasyimdadori@gmail.com, ariekaprianda@gmail.com,
anggratr56@gmail.com, vikriardiansyah3162@gmail.com, alfibaihaqi17@gmail.com,
riosyamsuri@gmail.com

^{*}) Corresponding author

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer dan internet memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, khususnya bagi siswa sekolah menengah. Anak-anak di Desa Tajurhalang kini semakin membutuhkan pemahaman digital agar mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman dasar mengenai perangkat komputer, komponen penyusunnya, perangkat lunak, serta pengenalan internet kepada siswa sekolah menengah. Selain itu, kegiatan ini juga menanamkan pentingnya keamanan digital demi melindungi siswa dari risiko dunia maya. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan pemahaman yang signifikan terkait konsep dasar komputer, perangkat keras, perangkat lunak, internet, dan keamanan digital. Program ini memberikan dampak positif bagi peningkatan literasi digital di Desa Tajurhalang dan diharapkan dapat menjadi program berkelanjutan.

Kata Kunci : *Komputer; Internet; Literasi Digital; Keamanan Digital; Pengabdian Masyarakat*

ABSTRACT

Technological developments in computers and the internet have significantly influenced the education sector, especially among middle school students. Students in Tajurhalang Village increasingly require digital literacy to keep up with technological advancements. This program aims to provide fundamental knowledge of computers, hardware components, software, and internet introduction. It also emphasizes the importance of digital safety to protect students from online risks. The program results show a significant improvement in students' understanding of computer basics, hardware, software, internet usage, and cybersecurity. This activity positively contributes to digital literacy development in Tajurhalang Village and is expected to continue in the future.

Keywords : *Computer; Internet; Digital Literacy; Cybersecurity; Community Service*

PENDAHULUAN

Perubahan lanskap teknologi dalam beberapa tahun terakhir telah membawa dampak luas pada dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka di ruang kelas, tetapi juga melibatkan pemanfaatan berbagai platform digital, sumber belajar daring, dan aplikasi berbasis internet. Literasi digital menjadi salah satu kompetensi kunci abad ke-21 yang diperlukan siswa untuk mengakses, mengevaluasi, dan memproduksi informasi secara bertanggung jawab (1).

Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak hanya dipahami sebagai kemampuan teknis mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup keterampilan kognitif dan sosial,

seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi di ruang digital. Kajian sistematis menunjukkan bahwa literasi digital berhubungan erat dengan keberhasilan pembelajaran, keterlibatan siswa, dan kesiapan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin terdigitalisasi (2). Dengan demikian, penguatan literasi digital pada jenjang sekolah menengah menjadi kebutuhan strategis yang tidak dapat diabaikan.

Di Indonesia, percepatan transformasi digital didorong oleh penetrasi internet yang semakin luas dan penggunaan gawai yang semakin intensif di kalangan remaja. Namun, kesenjangan kualitas pemanfaatan teknologi masih terlihat, terutama di wilayah yang akses, pendampingan, dan fasilitasnya terbatas. Penelitian mengenai pemanfaatan teknologi pendidikan menunjukkan bahwa pemanfaatan perangkat digital yang tidak disertai peningkatan keterampilan siswa cenderung hanya menghasilkan penggunaan bersifat hiburan, bukan untuk pengembangan kapasitas belajar (3). Kondisi tersebut juga tampak pada siswa di daerah pinggiran, yang akrab dengan perangkat, tetapi belum terbiasa menggunakannya secara sistematis untuk menunjang pembelajaran.

Berbagai kajian mutakhir menegaskan bahwa literasi digital perlu dikuatkan melalui pendekatan kolaboratif antara institusi pendidikan, keluarga, dan komunitas lokal. Dalam perspektif nasional, penguatan literasi digital dipandang mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan, khususnya terkait peningkatan kualitas pendidikan dan pengurangan kesenjangan akses teknologi (4). Oleh karena itu, intervensi konkret di tingkat komunitas, seperti program pengenalan komputer dan internet bagi siswa sekolah menengah di desa, memiliki peran penting untuk mendekatkan siswa pada pemanfaatan teknologi yang sehat dan produktif.

Desa Tajurhalang merupakan salah satu wilayah yang secara geografis tidak terlalu jauh dari pusat kota, tetapi sebagian warganya masih menghadapi keterbatasan akses terhadap fasilitas pembelajaran berbasis teknologi. Siswa sekolah menengah di wilayah ini umumnya sudah memiliki gawai dan mengenal internet, tetapi belum semuanya mendapatkan pelatihan terstruktur tentang penggunaan komputer, pengelolaan file, pemanfaatan aplikasi produktivitas, dan praktik keamanan digital. Di sisi lain, sekolah dan lingkungan keluarga belum selalu mampu menyediakan pendampingan intensif dalam penggunaan teknologi untuk belajar.

Berangkat dari kondisi tersebut, kegiatan pengenalan komputer dan internet di Desa Tajurhalang dirancang sebagai bentuk kontribusi langsung untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pendekatan praktis, terarah, dan kontekstual. Kegiatan ini tidak hanya mengenalkan komponen komputer dan cara pengoperasiannya, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk memanfaatkan internet sebagai sumber belajar serta memahami risiko keamanan digital yang mungkin mereka hadapi.

Secara khusus, artikel ini bertujuan untuk :

- a) Mendeskripsikan rancangan dan pelaksanaan program pengenalan komputer dan internet bagi siswa sekolah menengah di Desa Tajurhalang.
- b) Menggambarkan perubahan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa terkait penggunaan komputer dan internet setelah mengikuti kegiatan.
- c) Menganalisis potensi program sebagai model intervensi literasi digital di wilayah dengan karakteristik serupa.

Dengan menyajikan pengalaman empiris dari program ini, diharapkan artikel dapat memberikan referensi praktis bagi akademisi, pendidik, dan pemangku kepentingan yang ingin mengembangkan program serupa di lingkungan masing-masing, khususnya pada konteks pengabdian kepada masyarakat yang fokus pada peningkatan literasi digital siswa

sekolah menengah.

METODE

A. Desain Kegiatan

Kegiatan pengenalan komputer dan internet ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan model pelatihan berbasis praktik. Kegiatan dirancang sebagai rangkaian intervensi edukatif yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan diskusi reflektif. Pelatihan difokuskan pada keterampilan dasar yang dapat langsung diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam tugas sekolah, seperti mengetik dokumen, mengelola folder, mencari informasi, serta menjaga keamanan akun.

Pendekatan pelatihan berbasis praktik sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital dan informasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa ketika dipadukan dengan kegiatan pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif (5). Dengan demikian, dalam setiap sesi, siswa tidak hanya menerima penjelasan teoritis, tetapi juga diminta mengerjakan tugas menggunakan komputer secara langsung.

B. Lokasi, Peserta, dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di salah satu fasilitas pendidikan di Desa Tajurhalang yang memiliki ruang kelas dan akses listrik memadai. Peserta merupakan siswa sekolah menengah (SMP/SMA sederajat) yang berdomisili di sekitar desa, direkrut melalui koordinasi dengan pihak sekolah dan tokoh masyarakat. Variasi usia dan latar belakang sekolah peserta memperkaya dinamika diskusi serta menggambarkan kondisi literasi digital yang beragam.

Program dilaksanakan dalam beberapa sesi pada rentang waktu yang telah disepakati dengan pihak sekolah dan orang tua. Penjadwalan mempertimbangkan jadwal belajar formal siswa agar kegiatan tidak mengganggu proses pembelajaran reguler.



Gambar 1. Balai Desa Tajurhalang

C. Tahapan Pelaksanaan

Secara garis besar, kegiatan terdiri atas beberapa tahapan utama :

1. Pemetaan kebutuhan

Tim pelaksana melakukan wawancara singkat dengan perwakilan guru dan beberapa siswa untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan komputer dan internet yang sudah dimiliki, serta kendala yang sering dihadapi. Informasi ini menjadi dasar penyusunan materi dan penentuan kedalaman pembahasan.



Gambar 2. Sesi Wawancara

2. Sosialisasi program

Sosialisasi dilakukan kepada kepala sekolah, guru, orang tua, dan siswa untuk menjelaskan tujuan, manfaat, bentuk kegiatan, dan jadwal pelaksanaan. Tahap ini penting untuk membangun dukungan dan memastikan kehadiran peserta secara konsisten.

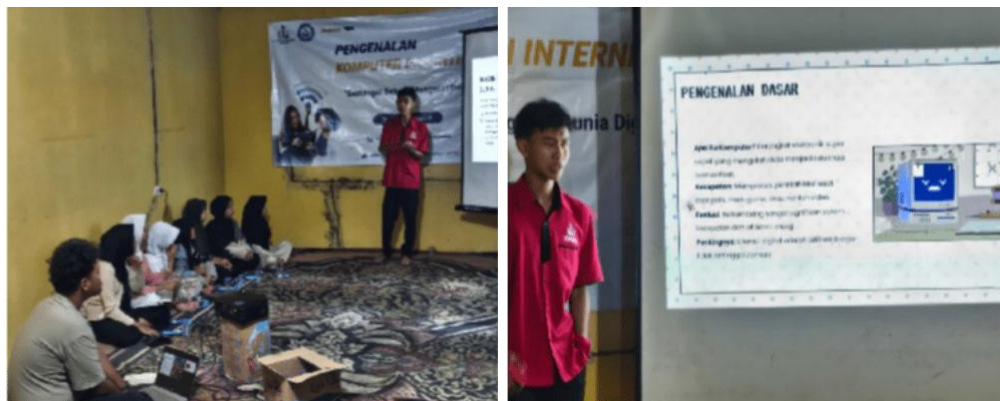
3. Penyusunan materi pelatihan

Materi disusun secara bertahap dari konsep yang paling dasar hingga penerapan yang lebih kompleks, meliputi : pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak, pengoperasian sistem operasi, penggunaan aplikasi pengolah kata dan presentasi, serta pengenalan browser dan mesin pencari.

4. Penyampaian Materi Teoretis

Setelah sosialisasi, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi teori yang mencakup dasar-dasar komputer dan internet. Materi yang disampaikan meliputi :

- a) **Pengantar teknologi komputer**, termasuk sejarah singkat perkembangan komputer dan peranannya dalam kehidupan modern.
- b) **Pengenalan perangkat keras (*hardware*)**, seperti CPU, RAM, media penyimpanan, motherboard, serta perangkat input-output. Peserta dijelaskan mengenai fungsi dan hubungan antarkomponen tersebut.
- c) **Pengenalan perangkat lunak (*software*)**, mulai dari sistem operasi hingga aplikasi-aplikasi produktivitas yang umum digunakan dalam dunia pendidikan.
- d) **Dasar-dasar internet**, termasuk cara kerja jaringan, pemanfaatan browser, teknik pencarian informasi yang efektif, serta penggunaan platform edukatif.
Seluruh materi dipaparkan menggunakan slide, contoh langsung, dan ilustrasi visual yang memudahkan siswa memahami konsep abstrak secara konkret.
- e) **Pengenalan keamanan digital**, salah satu sesi dikhususkan untuk membahas keamanan digital, seperti pentingnya kata sandi kuat, bahaya membagikan data pribadi sembarangan, pengenalan modus penipuan daring, serta etika berkomunikasi di media sosial.



Gambar 3. Penyampaian Materi

5. Praktik Penggunaan Komputer

Tahap berikutnya merupakan sesi praktik yang bertujuan mengembangkan keterampilan teknis siswa dalam mengoperasikan komputer. Peserta diarahkan untuk :

- Menggunakan sistem operasi dasar, seperti membuka aplikasi, mengelola file dan folder, serta memahami menu-menu penting.
 - Melakukan pengetikan sederhana menggunakan aplikasi pengolah kata (*Microsoft Word*).
 - Mencari informasi melalui internet secara efektif dan bertanggung jawab.
 - Mengakses platform pembelajaran digital atau bahan ajar *online*.
- Sesi praktik dilakukan secara bertahap dan difasilitasi oleh tutor pendamping sehingga setiap peserta mendapatkan kesempatan untuk mencoba dan mempraktikkan materi secara langsung. Pendekatan praktik ini sangat membantu siswa yang sebelumnya baru mengenal perangkat komputer.



Gambar 4. Sesi Praktik

6. Sesi Interaktif dan Tanya Jawab

Untuk memperdalam pemahaman peserta, sesi diskusi dan tanya jawab disediakan di setiap akhir rangkaian materi. Pada sesi ini, siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami, berbagi pengalaman, dan menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa mereka sendiri. Pendekatan ini membantu mengukur tingkat pemahaman sekaligus meningkatkan rasa percaya diri peserta.



Gambar 5. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab

7. Evaluasi dan refleksi

Di akhir program dilakukan evaluasi melalui kuesioner dan diskusi terbuka dengan peserta. Siswa diminta mengisi kuesioner terkait pemahaman materi, tingkat kepercayaan diri dalam menggunakan komputer dan internet, serta saran perbaikan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui :

- Observasi langsung** selama kegiatan untuk melihat partisipasi, antusiasme, dan kesulitan yang dialami siswa.
- Kuesioner sederhana** untuk mengukur persepsi siswa terhadap peningkatan kemampuan dan manfaat pelatihan.
- Dokumentasi** berupa foto kegiatan dan catatan proses pelaksanaan.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan pengetahuan dan keterampilan siswa serta mengevaluasi efektivitas program.

HASIL

A. Kondisi Awal Peserta

Berdasarkan pemetaan kebutuhan dan pengamatan pada awal kegiatan, sebagian

besar siswa sudah pernah menggunakan gawai seperti ponsel pintar, tetapi tidak semuanya terbiasa mengoperasikan komputer atau laptop secara terstruktur. Sebagian siswa menyampaikan bahwa komputer di rumah jarang digunakan, atau hanya dimanfaatkan untuk bermain gim dan menonton video. Ada pula yang mengaku masih bingung dalam hal penyimpanan file, pengelolaan folder, dan penggunaan aplikasi pengolah kata untuk mengerjakan tugas sekolah.

Dari sisi pemanfaatan internet, sebagian besar siswa mengenal media sosial dan aplikasi pesan instan, tetapi belum terbiasa memanfaatkan platform tersebut untuk kegiatan belajar, seperti mengakses sumber ilmiah atau menggunakan aplikasi pembelajaran daring. Sebagian siswa juga belum sepenuhnya memahami risiko keamanan, misalnya terkait tautan mencurigakan, penipuan online, atau penyalahgunaan data pribadi.

Temuan awal ini konsisten dengan beragam kajian yang menunjukkan adanya kesenjangan antara intensitas penggunaan perangkat digital dan kualitas literasi digital yang dimiliki siswa di berbagai jenjang pendidikan (7).

B. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, masing-masing dengan fokus materi yang berbeda. Pada pertemuan awal, siswa diperkenalkan dengan bagian-bagian utama komputer seperti monitor, CPU, keyboard, mouse, dan perangkat penyimpanan, beserta fungsi dasarnya. Siswa kemudian dilatih menghidupkan dan mematikan komputer dengan benar, membuka dan menutup aplikasi, serta memahami penggunaan menu dasar pada sistem operasi.

Pertemuan berikutnya berfokus pada penggunaan aplikasi pengolah kata dan pengelolaan file. Siswa diminta membuat dokumen sederhana, mengatur tata letak, menyimpan file ke folder tertentu, serta mengganti nama file agar mudah ditemukan kembali. Kegiatan ini membantu siswa memahami pentingnya manajemen file yang teratur dalam mendukung kegiatan belajar.

Pada sesi pengenalan internet, siswa diajak menggunakan browser untuk mengakses mesin pencari, mengunjungi situs yang relevan dengan pelajaran, dan membedakan situs yang relatif kredibel dari situs yang meragukan berdasarkan alamat web dan tampilan konten. Latihan dilakukan dengan meminta siswa mencari informasi sederhana yang berkaitan dengan tugas sekolah, kemudian mempresentasikan hasil temuannya secara singkat.

Sesi khusus mengenai keamanan digital menekankan pentingnya berhati-hati saat mengakses tautan, mengunduh berkas, dan membagikan informasi pribadi. Siswa diberikan contoh kasus penipuan daring dan bentuk konten berbahaya yang mungkin mereka temui. Pendekatan ini sejalan dengan praktik pelatihan literasi digital di tingkat sekolah yang menggabungkan aspek keterampilan teknis dan pemahaman risiko penggunaan teknologi (8).

Secara umum, antusiasme siswa selama kegiatan cukup tinggi. Banyak siswa yang aktif bertanya, terutama terkait permasalahan yang pernah mereka alami ketika berinteraksi dengan perangkat digital dan internet. Diskusi berjalan dinamis, terutama saat membahas media sosial dan pengalaman pribadi mereka dalam menggunakan fitur tertentu.

C. Hasil Observasi dan Respon Peserta

Berdasarkan observasi, terlihat adanya perubahan yang cukup jelas dalam

kepercayaan diri siswa ketika menggunakan komputer. Jika pada awal kegiatan beberapa siswa tampak ragu dan sering meminta bantuan, pada sesi-sesi berikutnya mereka lebih mandiri dalam menjalankan instruksi, menavigasi menu, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Pemahaman Siswa

No	Indikator Kuesioner	Tidak Paham	Kurang Paham	Cukup Paham	Paham	Sangat Paham
1	Pemahaman cara kerja komputer			6	4	3
2	Pemahaman fungsi <i>software/hardware</i> , seperti : CPU, RAM, Storage, Motherboard, GPU			8	5	
3	Pemahaman perbedaan HDD vs SSD		4	2	7	
4	Pemahaman tentang <i>software</i> , OS, dan aplikasi	1	1	6	3	2
5	Pemahaman cara kerja internet			8	5	
6	Pemahaman risiko ancaman digital	1		6	3	2
7	Pemahaman cara menjaga keamanan digital		3	5	4	1
8	Pemahaman tentang pentingnya literasi digital			6	4	3

Isi kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa kemampuan mereka dalam mengoperasikan komputer meningkat setelah mengikuti pelatihan. Siswa melaporkan bahwa mereka lebih memahami cara membuat dan menyimpan dokumen, mengelola folder, dan memanfaatkan internet untuk mencari informasi pelajaran. Sejumlah siswa juga menyatakan bahwa mereka menjadi lebih waspada terhadap pesan dan tautan yang tidak dikenal, serta lebih berhati-hati ketika diminta membagikan data pribadi.

Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian mengenai pelatihan literasi digital yang menunjukkan bahwa program pelatihan berbasis praktik dan relevan dengan konteks keseharian siswa mampu meningkatkan keterampilan, sikap positif terhadap teknologi, dan kesiapan mereka menghadapi tantangan di era digital (9).

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program pengenalan komputer dan internet di Desa Tajurhalang berhasil memberikan dampak positif terhadap literasi digital dasar siswa. Peningkatan kemampuan operasional komputer dan pemanfaatan internet untuk tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa intervensi yang relatif singkat dapat memberikan perubahan yang berarti ketika dirancang secara sistematis dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Dari sudut pandang literasi digital, program ini berkontribusi pada penguatan dimensi teknis, kognitif, dan sosial. Dimensi teknis tercermin dari kemampuan siswa mengoperasikan perangkat dan aplikasi dasar secara lebih percaya diri. Dimensi kognitif tampak pada kemampuan mereka memilih informasi yang relevan dan mengelola dokumen secara lebih

terstruktur. Sementara itu, dimensi sosial muncul melalui diskusi mengenai etika berkomunikasi di ruang digital dan tanggung jawab dalam berbagi konten.

Temuan terkait keamanan digital juga penting untuk dicermati. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian siswa belum menyadari sepenuhnya potensi risiko yang dapat timbul dari aktivitas sehari-hari mereka di dunia maya. Melalui contoh kasus dan diskusi, siswa menjadi lebih memahami pentingnya kebiasaan higienis secara digital, seperti menggunakan kata sandi yang kuat, tidak sembarangan mengklik tautan, dan berhati-hati terhadap permintaan informasi sensitif. Hal ini sejalan dengan kajian mengenai cyber hygiene yang menekankan perlunya pendidikan berkelanjutan agar pengguna muda memiliki pengetahuan, kesadaran, dan praktik perilaku yang lebih aman saat beraktivitas di ruang digital (10).

Di sisi lain, aspek kesejahteraan digital juga patut diperhatikan. Aktivitas belajar yang semakin banyak beralih ke platform digital dapat membawa manfaat sekaligus tantangan bagi siswa. Ketergantungan berlebihan pada gawai, paparan konten yang tidak sesuai usia, dan tekanan sosial di media digital dapat mempengaruhi kesehatan psikologis dan motivasi belajar. Oleh karena itu, literasi digital idealnya tidak hanya berfokus pada kemampuan teknis dan keamanan, tetapi juga pada pembentukan sikap seimbang antara pemanfaatan teknologi dan kesejahteraan emosional siswa (11). Program pengenalan komputer dan internet ini dapat menjadi pintu masuk untuk membicarakan isu-isu tersebut secara lebih luas pada kegiatan lanjutan.

Dari kacamata strategi intervensi di wilayah pedesaan atau pinggiran kota, program ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, dan masyarakat setempat. Kemitraan semacam ini dapat menjembatani kesenjangan sumber daya, baik dari sisi kompetensi maupun sarana pembelajaran berbasis teknologi. Di tingkat kebijakan yang lebih luas, pelatihan literasi digital bagi siswa desa selaras dengan upaya memperkuat ekosistem pendidikan yang inklusif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (12).

Secara keseluruhan, hasil program ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada literasi digital siswa sekolah menengah memiliki potensi besar untuk direplikasi dan dikembangkan. Dengan penyesuaian konteks dan kebutuhan lokal, model kegiatan serupa dapat diterapkan di berbagai wilayah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Program pengenalan komputer dan internet bagi siswa sekolah menengah di Desa Tajurhalang berhasil memberikan peningkatan nyata dalam pemahaman dan keterampilan peserta terkait teknologi informasi. Siswa tidak hanya mampu mengidentifikasi komponen dasar komputer, tetapi juga dapat mengoperasikan perangkat secara lebih mandiri dan efektif. Selain itu, siswa memperoleh pemahaman baru tentang internet, teknik pencarian informasi, dan keamanan digital yang sangat relevan dalam kehidupan modern.

Antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan teknologi sangat dibutuhkan di lingkungan sekolah. Program ini berpotensi menjadi fondasi untuk pelatihan lanjutan seperti pengenalan aplikasi produktivitas tingkat lanjut, desain grafis, atau coding dasar. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital masyarakat, khususnya pelajar di Desa Tajurhalang, dan diharapkan dapat terus berlanjut sebagai upaya pemberdayaan generasi muda di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya program ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada :

- a) **Pihak sekolah dan guru di Desa Tajurhalang**, yang telah memberikan izin, fasilitas, serta dukungan penuh selama kegiatan berlangsung.
- b) **Para siswa peserta program**, yang telah menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran.
- c) **Tim pelaksana dan fasilitator**, yang telah bekerja keras dalam merancang materi, memberikan pelatihan, serta mendampingi siswa selama kegiatan.
- d) **Seluruh pihak lain yang turut membantu**, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat yang besar bagi siswa.

Semoga kegiatan ini dapat menjadi langkah awal dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman teknologi bagi masyarakat Desa Tajurhalang.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arimbawa GPA, dkk. Exploring the digital literacy levels of junior high school Indonesian language teachers: A DigCompEdu perspective. *Jurnal Edutech Undiksha*. 2024;12(2):322–333. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.86129>
2. Audrin C, Audrin B. Key factors in digital literacy in learning and education: a systematic literature review using text mining. *Education and Information Technologies*. 2022;27:7395–7419. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10832-5>
3. Baraković S, Baraković Husić J. Cyber hygiene knowledge, awareness, and behavioral practices of university students. *Information Security Journal: A Global Perspective*. 2023; 32(5): 347–370. <https://doi.org/10.1080/19393555.2022.2088428>
4. Carabregu-Vokshi M, Ogruk-Maz G, Yildirim S, Dedaj B, Zeqiri A. 21st century digital skills of higher education students during Covid-19—is it possible to enhance digital skills of higher education students through e- learning? *Education and Information Technologies*. 2024;29:103–137. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12232-3>
5. Chaudhary S. Driving behavior change with cybersecurity awareness. *Computers & Security*. 2024;142:103858. <https://doi.org/10.1016/j.cose.2024.103858>
6. Cowling M, Sim KN, Orlando J, Hamra J. Untangling digital safety, literacy, and wellbeing in school activities for 10 to 13 year old students. *Education and Information Technologies*. 2025;30(1):941–958. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13183-z>
7. Dewi C. Digital literacy analysis of elementary school students through implementation of e-learning based learning management system. *Journal of Education Technology*. 2022;6(2):199–206. Tersedia di: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/44160>
8. Haleem A, Javaid M, Qadri MA, Suman R. Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*. 2022;3:275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
9. Nurdianti N, Anisa A, Ananthakkarasu V. Digital literacy of senior high school science students: A case study of technology use in daily academic life. *JPPS (Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Sains*). 2025;14(2):173–184. <https://doi.org/10.26740/jpps.v14n2.p173-184>
10. Sari GI, Winasis S, Pratiwi I, Nuryanto UW, Basrowi. Strengthening digital literacy in Indonesia: Collaboration, innovation, and sustainability education. *Social Sciences & Humanities Open*. 2024;10:101100. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.101100>
 11. Setiyawan H, Suharno S, Pambudi NA. The influence of digital and vocational information literacy on student learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 2023;13(2):192–204. <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i2.53999>
 12. Simanjuntak E, Mulya HC, Engry A, Alfian IN. Dataset of digital literacy of university students in Indonesia. *Data in Brief*. 2025;58:111227. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.111227>