

## Cerdas digital islami sejati: Penguatan literasi digital ramah anak bagi peserta didik TPQ At Taqwa Sedayu regency kota semarang

<sup>1</sup>Sari Yustiana \*, <sup>1</sup>Muhamad Afandi, <sup>1</sup>Ulfa Maghfiroh Ittaqillah

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, Indonesia

\*Corresponding Author

Jl. Kaligawe Raya Street Km. 4 Semarang Jawa Tengah 50112: PO Box 1054/SM Indonesia

E-mail: sari.yustiana@unissula.ac.id

---

**How to cite (APA 7<sup>th</sup> style):** Yustiana, S., Afandi, M., & Ittaqillah U.M., (2026). Cerdas digital islami sejati: Penguatan literasi digital ramah anak bagi peserta didik TPQ At Taqwa Sedayu regency kota semarang. *Community Empowerment Journal*, 4(2), 246-354. <https://doi.org/10.61251/cej.v4i2.411>

---

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi kehidupan anak-anak, termasuk peserta didik di lingkungan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ). Anak-anak tidak hanya membutuhkan kemampuan menggunakan perangkat digital, tetapi juga perlu dibekali etika, kehati-hatian, dan nilai keislaman dalam berinteraksi di ruang digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman literasi digital Islami ramah anak bagi peserta didik TPQ AT TAQWA Sedayu Regency. Program dilaksanakan dengan edukasi dengan pendekatan berbasis Islam. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan desain pretest dan posttest terhadap 32 peserta. Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 71,34 meningkat menjadi 81,34 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 10,00 poin. Hasil uji t menunjukkan nilai  $t = -15,154$ ,  $df = 31$ , dan  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$  atau  $p < 0,001$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital Islami ramah anak efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang penggunaan media digital secara bijak, aman, dan sesuai nilai-nilai Islam.

**Kata kunci:** anak; literasi digital; nilai Islam; pengabdian masyarakat; TPQ

### Abstract

*The development of digital technology has impacted the lives of children, including students in the Al-Qur'an Education Park (TPQ). Children not only need the ability to use digital devices, but also need to be equipped with ethics, caution, and Islamic values in interacting in the digital space. This community service activity aims to improve the understanding of child-friendly Islamic digital literacy for students of TPQ AT TAQWA Sedayu Regency. The program is implemented through education, introduction to Islamic digital content, interactive learning, creative practice, reflection, and a pledge to use digital media wisely. The activity evaluation was carried out using a pretest and posttest design on 32 participants. Data were analyzed using a paired sample t-test. The results showed that the average pretest score of 71.34 increased to 81.34 in the posttest, with an average difference of 10.00 points. The t-test results showed a t value = -15.154, df = 31, and Sig. (2-tailed) = 0.000 or p < 0.001, indicating a significant difference between the pretest and posttest scores. This finding*

*indicates that child-friendly Islamic digital literacy activities are effective in improving students' understanding of the wise, safe, and Islamic-based use of digital media.*

*Keywords: children; community service; digital literacy; Islamic values; TPQ*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara anak-anak belajar, berkomunikasi, bermain, dan memperoleh informasi. Anak-anak semakin akrab dengan gawai, internet, video digital, permainan daring, serta berbagai aplikasi edukatif maupun hiburan. Kondisi ini menghadirkan peluang sekaligus tantangan. Di satu sisi, teknologi digital dapat menjadi sumber belajar yang menarik dan memperkaya pengalaman anak. Di sisi lain, anak-anak juga rentan terhadap konten tidak sesuai usia, informasi keliru, perilaku tidak etis di ruang digital, kecanduan gawai, serta lemahnya pemahaman mengenai keamanan dan privasi digital.

TPQ AT TAQWA merupakan sebuah kegiatan yang diperuntukan untuk anak-anak di perumahan Sedayu Regency. Berdasarkan data yang diperoleh, peserta didik berjumlah tiga puluh dengan rentan usia lima tahun hingga tigabelas tahun. Selain anggota peserta dalam TPQ terdapat pula pengurus yang merupakan masyarakat sekitar, dan pengajar yang berjumlah dua orang. Kegiatannya bertempat di Masjid Al Ikhlas Perumahan Sedayu Regency. Berdirinya TPQ sendiri didasari pada tidak adanya kegiatan mengaji bagi anak-anak sekitar, dan TPQ yang jauh mengakibatkan anak-anak kesulitan untuk pergi ketempat mengaji.

Pengajaran dipusatkan pada membaca dan menulis Al Quran. Membaca Al Quran dimulai dari membaca Iqro untuk anak rentang usia, hingga sampai membaca Al Quran. Selain itu juga diberikan hafalan surat-surat pendek, serta doa-doa harian. Namun sayangnya kegiatan di TPQ ini belum memanfaatkan media digital. Padahal pada zaman sekarang anak-anak dapat dikatakan dekat dengan dunia digital

Pemahaman mengenai dunia digital tentunya penting untuk diberikan kepada peserta didik, hal ini dikarenakan pemahaman yang komprehensif mengenai platform digital, ditambah dengan kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis, berkomunikasi secara efektif, dan terlibat dalam perilaku online yang bertanggung jawab. Karena ranah digital menjadi semakin terkait dengan berbagai aspek kehidupan manusia, yang mencakup pendidikan, komunikasi, perdagangan, dan interaksi sosial, keharusan untuk menumbuhkan keterampilan literasi digital di antara individu dari segala usia, terutama anak-anak, telah menjadi sangat penting (Antoniuk & Zasiadivko, 2023). Dalam konteks Indonesia, sebuah negara dengan populasi mayoritas Muslim, integrasi literasi digital dalam lembaga pendidikan Islam, seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an, menghadirkan kesempatan unik untuk menumbuhkan generasi individu yang mahir secara digital dan berlandaskan etis yang dapat berkontribusi secara bermakna baik ke ranah digital maupun tatanan sosial-budaya bangsa yang lebih luas. Literasi digital dalam konteks pendidikan Islam mencakup kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan sumber daya digital dengan cara yang konsisten dengan nilai-nilai dan prinsip-prinsip Islam (Helena & Sumanti, 2024). Hal tersebut memerlukan pengembangan keterampilan berpikir kritis untuk membedakan informasi yang kredibel dari informasi yang salah, promosi perilaku online yang bertanggung jawab yang menjunjung tinggi etika Islam, dan penanaman rasa tanggung jawab sosial di ranah digital (Komaruddin et al., 2023).

Integrasi teknologi ke dalam pendidikan memerlukan persiapan sumber belajar yang dapat diakses oleh siswa di mana pun lokasinya, beradaptasi dengan kemajuan teknologi dengan tetap mempertahankan prinsip-prinsip Islam (Irlina, 2023). Literasi digital bukan hanya tentang keterampilan teknis; ini tentang memberdayakan individu untuk menjadi warga negara yang aktif dan bertanggung jawab di dunia digital (Kabakus et al., 2023). Literasi digital memainkan peran

penting dalam membekali individu dengan keterampilan yang diperlukan untuk menavigasi lanskap digital dengan aman dan efektif, menumbuhkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan komunikasi (Buchan et al., 2024). Urgensi literasi digital berasal dari potensi misinformasi dan hoaks yang berkembang cepat melalui saluran digital, terutama mengenai topik sensitif seperti agama. Oleh karena itu, literasi digital berfungsi sebagai mekanisme perlindungan, memungkinkan individu untuk mengevaluasi sumber informasi secara kritis, mengidentifikasi bias, dan membedakan informasi yang kredibel dari kepaluan (Campanozzi et al., 2023). Masuknya literasi digital ke dalam pendidikan Islam dapat diwujudkan melalui berbagai pendekatan pedagogis, termasuk penggabungan alat dan sumber daya digital ke dalam pengajaran di kelas, pengembangan modul pembelajaran interaktif yang mempromosikan pemikiran kritis dan pemecahan masalah, dan penyelenggaraan lokakarya dan sesi pelatihan untuk guru dan siswa tentang perilaku online yang bertanggung jawab dan etika digital (Gonzalez-Mohino et al., 2023).

Integrasi teknologi dalam pendidikan membutuhkan adaptasi dengan kemajuan baru sekaligus menjunjung tinggi nilai-nilai etika, terutama dalam konteks keagamaan (Kumar, 2023). Pendekatan ini memastikan bahwa seiring berkembangnya teknologi, sumber belajar tetap dapat diakses dan relevan, mempromosikan integrasi alat digital yang seimbang dan bertanggung jawab dalam pendidikan. Literasi digital dianggap sebagai elemen penting untuk mewujudkan transformasi digital ini. Ini mencakup berbagai keterampilan, termasuk manajemen informasi, penggunaan alat digital, dan kemampuan untuk membuat dan meningkatkan konten digital. Tujuannya adalah untuk membekali individu dengan kompetensi untuk menavigasi lingkungan digital secara efektif, mendorong inovasi dan penciptaan pengetahuan (Bouwman et al., 2024).

Generasi Z, sering disebut sebagai penduduk asli digital, telah tumbuh tenggelam dalam teknologi digital, memiliki keakraban yang melekat dengan internet dan berbagai platform digital (D'Acunto et al., 2025). Terlepas dari penggunaan teknologi mereka yang meluas, kekhawatiran telah muncul mengenai kemampuan mereka untuk memanfaatkan alat ini untuk tujuan tertentu, menyoroti perlunya intervensi literasi digital yang ditargetkan (Zhang, 2023). Literasi digital sangat penting untuk mengarahkan penggunaan perangkat digital dengan aman dan efektif, terutama mengingat peningkatan pesat pengguna internet dan media sosial (Limilia et al., 2022). Literasi digital tidak hanya pada ketrampilan operasional, namun mencakup pemikiran kritis, pertimbangan etis, dan komunikasi yang efektif di lingkungan digital (Chiu et al., 2024). Hal ini juga memfasilitasi keterlibatan penting dengan konten online dan mempromosikan kewarganegaraan digital yang bertanggung jawab (Khorana et al., 2024). Dikatakan pula bahwa Literasi digital bukan hanya tentang kemahiran teknis, namun juga mencakup berbagai kompetensi, termasuk kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara efektif, berkomunikasi dan berkolaborasi secara online, membuat dan berbagi konten digital, dan terlibat dalam perilaku online yang aman dan bertanggung jawab (Vallès-Peris & Domènech, 2024). Selain itu, literasi digital mencakup pemahaman tentang implikasi sosial, etika, dan hukum dari teknologi digital, memberdayakan individu untuk membuat keputusan yang tepat dan menavigasi dunia digital secara bertanggung jawab. Pengembangan keterampilan literasi digital sangat penting bagi guru, peserta didik, dan karyawan, terutama dalam konteks transformasi digital dan integrasi teknologi dalam lembaga pendidikan (Aumgri & Apirating, 2023). Kerangka kerja literasi digital yang komprehensif dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan mempromosikan keterampilan literasi digital, memenuhi kebutuhan warga negara dalam masyarakat yang berorientasi digital (Koh et al., 2022).

Kemampuan untuk membedakan informasi yang kredibel dari informasi yang salah adalah landasan literasi digital, memungkinkan individu untuk dapat mengakses konten digital dengan percaya diri dan membuat keputusan yang tepat (Valentina & Lendzhova, 2021). Kaitannya dengan pendidik, kemahiran pendidik dalam literasi digital sangat penting untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pengajaran dan pembelajaran secara efektif (Trixa &

Kaspar, 2024). Hal ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menggunakan teknologi untuk pengembangan profesional dan kegiatan pendidikan. Selain itu, literasi digital memungkinkan pendidik untuk merancang pengalaman belajar digital yang menarik dan efektif, menumbuhkan motivasi, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Literasi digital juga memberdayakan siswa untuk mengembangkan keterampilan penting untuk kesuksesan masa depan baik dalam lingkungan akademik maupun profesional. Selain itu, literasi digital mendukung pembelajaran seumur hidup dengan menyediakan akses ke berbagai sumber daya dan peluang pendidikan, memungkinkan individu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru sepanjang hidup mereka.

Meskipun berbagai kajian menegaskan pentingnya literasi digital dalam pendidikan anak, termasuk dalam konteks pendidikan Islam, masih terdapat kesenjangan antara urgensi literasi digital dengan praktik pembelajaran di TPQ. Pada TPQ At Taqwa Sedayu Regency, kegiatan pembelajaran masih berfokus pada membaca Iqro, Al-Qur'an, hafalan surat pendek, dan doa harian, sementara penguatan literasi digital ramah anak belum terintegrasi secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, peserta didik TPQ berada pada rentang usia anak yang semakin dekat dengan penggunaan gawai dan internet, sehingga membutuhkan pemahaman tentang penggunaan teknologi secara aman, etis, kritis, dan sesuai nilai-nilai Islam. Research gap dalam kegiatan ini terletak pada belum adanya program penguatan literasi digital ramah anak yang secara khusus dirancang untuk peserta didik TPQ dengan memadukan aspek keamanan digital, etika bermedia, kemampuan memilah informasi, serta nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan penguatan literasi digital ramah anak bagi peserta didik TPQ At Taqwa Sedayu Regency Kota Semarang agar mereka mampu mengenal manfaat dan risiko teknologi digital, menggunakan media digital secara bijak, menjaga keamanan diri di ruang digital, serta membangun perilaku digital yang santun, bertanggung jawab, dan selaras dengan nilai-nilai Islam

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan edukatif-partisipatif. Pendekatan edukatif-partisipatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses kegiatan, bukan hanya sebagai penerima informasi (Helena & Sumanti, 2024). Dalam konteks kegiatan ini, pendekatan edukatif-partisipatif dipilih karena literasi digital anak tidak cukup diberikan melalui ceramah, tetapi perlu dikembangkan melalui aktivitas yang sederhana, menyenangkan, dan kontekstual, seperti cerita, diskusi, demonstrasi aplikasi Islami, permainan edukatif, kuis, dan refleksi. Pendekatan ini juga relevan dengan penguatan literasi digital karena literasi digital mencakup kemampuan berpikir kritis, etika, keselamatan digital, komunikasi, serta tanggung jawab dalam menggunakan teknologi (UNESCO, 2024). Dengan demikian, peserta didik TPQ AT TAQWA Sedayu Regency diharapkan tidak hanya memahami konsep literasi digital, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan perilaku sehari-hari sebagai pengguna digital yang bijak, aman, santun, dan Islami.

Sasaran kegiatan adalah peserta didik TPQ AT TAQWA Sedayu Regency. Kegiatan disusun berdasarkan permasalahan mitra dan diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang sederhana, menyenangkan, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik anak. Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahap. Pertama, tahap persiapan, yaitu melakukan analisis situasi melalui pengamatan dan komunikasi dengan pihak TPQ untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik. Kedua, tahap perencanaan, yaitu merumuskan kebutuhan kegiatan, menentukan materi, serta menyusun strategi pelaksanaan. Ketiga, tahap pengembangan materi, yaitu menyiapkan materi literasi digital Islami ramah anak, meliputi penggunaan media digital secara bijak, pengenalan konten Islami, keamanan digital sederhana, serta adab berkomunikasi di dunia digital. Keempat, tahap pelaksanaan, yaitu penyampaian materi

melalui cerita, diskusi, demonstrasi aplikasi Islami, permainan edukatif, kuis, dan refleksi. Kelima, tahap evaluasi, yaitu mengukur pemahaman peserta melalui pretest dan posttest, menggunakan 20 soal pilihan ganda.

Materi kegiatan dikembangkan ke dalam beberapa strategi, yaitu edukasi dan penyadaran tentang dunia digital, pengenalan konten positif, pembelajaran interaktif, workshop kreatif, serta refleksi dan ikrar menjadi pengguna digital yang baik dan Islami. Strategi tersebut dipilih agar peserta tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menghubungkan literasi digital dengan perilaku sehari-hari. Kegiatan keempat dan kelima dilakukan dalam jangka waktu dua kali pertemuan (dua hari), dengan masing-masing pertemuan 120 menit. Pertemuan pertama dilakukan posttest, bercerita, serta diskusi. Pertemuan kedua dilakukan demonstrasi aplikasi Islami, permainan edukatif, kuis, refleksi, serta posttest.

Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Jumlah peserta yang dianalisis sebanyak 32 orang. Analisis data dilakukan menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah kegiatan. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Kegiatan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik TPQ mengenai literasi digital Islami ramah anak. Kegiatan diawali dengan pengenalan sederhana mengenai dunia digital yang dekat dengan kehidupan anak, seperti penggunaan gawai, video, permainan digital, aplikasi belajar, dan media komunikasi. Peserta kemudian diajak memahami bahwa penggunaan media digital harus disertai adab, kehati-hatian, dan tanggung jawab.

Materi disampaikan melalui pendekatan komunikatif dan sesuai dengan dunia anak. Peserta dikenalkan pada contoh perilaku baik dan kurang baik saat menggunakan media digital, seperti tidak berkata kasar saat bermain gim daring, tidak membagikan data pribadi, meminta izin kepada orang tua ketika menggunakan gawai, memilih tontonan yang bermanfaat, serta menggunakan aplikasi Islami untuk belajar doa, hafalan surat pendek, dan kisah teladan.



**Gambar 1.** Penyampaian Materi

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Berdasarkan data pretest dan posttest, nilai minimum pretest adalah 64 dan nilai maksimum 78, sedangkan nilai minimum posttest adalah 70 dan nilai maksimum 88. Rata-rata

nilai pretest sebesar 71,34, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 81,34. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 10,00 poin setelah kegiatan dilaksanakan.

**Tabel 1.** Paired Samples Statistics

Variabel	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	71,34	32	4,061	0,718
Posttest	81,34	32	4,715	0,834

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan literasi digital Islami.

**Tabel 2.** Paired Samples Correlations

Pasangan Variabel	N	Correlation	Sig.
Pretest dan Posttest	32	0,647	0,000

Nilai korelasi sebesar 0,647 menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara nilai pretest dan posttest. Artinya, peserta yang memiliki kemampuan awal lebih baik cenderung juga memperoleh hasil posttest yang baik, meskipun secara umum peserta mengalami peningkatan pemahaman.

**Tabel 3.** Paired Samples Test

Pair	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% CI Lower	95% CI Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	-10,000	3,733	0,660	11,346	-8,654	-	31	0,000

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai  $t = -15,154$ ,  $df = 31$ , dan  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000$  atau  $p < 0,001$ . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, kegiatan literasi digital Islami ramah anak memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta.

## Pembahasan

Peningkatan nilai posttest menunjukkan bahwa kegiatan edukasi literasi digital Islami mampu membantu peserta memahami penggunaan teknologi secara lebih bijak. Sebelum kegiatan, peserta pada umumnya telah mengenal perangkat digital, tetapi belum tentu memahami aturan, adab, dan risiko penggunaannya. Setelah kegiatan, peserta memperoleh pemahaman yang lebih terarah mengenai pentingnya memilih konten positif, menjaga sikap saat berkomunikasi secara digital, serta menggunakan media digital untuk kegiatan yang bermanfaat.

Temuan ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa program literasi digital berbasis edukasi terstruktur dapat meningkatkan pemahaman anak mengenai penggunaan teknologi secara aman, etis, dan bertanggung jawab. Hasil kegiatan ini sejalan dengan Buchan et al., (2024) yang menegaskan bahwa literasi digital pada anak perlu diarahkan tidak hanya pada kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga pada kemampuan memahami risiko digital, menjaga privasi, bersikap etis, dan berkomunikasi secara bertanggung jawab. Selain itu, temuan ini juga mendukung pandangan UNESCO (2024) bahwa pendidikan literasi digital perlu dikembangkan melalui pendekatan pedagogis yang mendorong peserta didik berpikir kritis, memilih informasi secara bijak, serta berpartisipasi secara positif dalam lingkungan digital. Namun, kegiatan ini memiliki kekhasan dibandingkan temuan sebelumnya karena literasi digital tidak hanya dipahami sebagai keterampilan teknis dan kewargaan digital, tetapi juga dikaitkan

dengan nilai-nilai Islam, seperti adab berkomunikasi, memilih konten yang baik, menjaga diri dari hal yang tidak bermanfaat, serta menggunakan teknologi untuk kegiatan belajar keagamaan. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi kontekstual pada penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan Islam nonformal, khususnya TPQ

Selain itu, peningkatan hasil pretest-posttest menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif, cerita, demonstrasi, kuis, dan refleksi sesuai dengan karakteristik anak. Peserta lebih mudah memahami konsep abstrak seperti keamanan digital, etika digital, dan tanggung jawab digital apabila disajikan melalui contoh konkret. Dari sisi keberlanjutan, program ini dapat dikembangkan menjadi model literasi digital Islami di TPQ. Pengajar TPQ dapat menggunakan materi sederhana, poster adab digital, daftar aplikasi Islami ramah anak, serta kegiatan reflektif secara berkala. Program juga dapat diperluas dengan melibatkan orang tua karena penggunaan media digital anak banyak terjadi di rumah. UNICEF (2025) menekankan bahwa penguatan keselamatan anak di ruang digital memerlukan dukungan orang tua, pendidik, komunitas, dan kebijakan yang berpihak pada perlindungan anak

Meskipun kegiatan ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta berdasarkan hasil pretest dan posttest, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, kegiatan dilaksanakan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu dua kali pertemuan, sehingga pengukuran yang dilakukan baru menggambarkan peningkatan pemahaman dalam jangka pendek, belum menunjukkan perubahan perilaku digital peserta secara berkelanjutan. Kedua, jumlah peserta yang dianalisis masih terbatas, yaitu 32 peserta didik TPQ, sehingga hasil kegiatan belum dapat digeneralisasi secara luas pada seluruh TPQ dengan karakteristik yang berbeda. Ketiga, evaluasi kegiatan masih berfokus pada aspek kognitif melalui soal pilihan ganda pretest dan posttest, sehingga belum sepenuhnya mengukur perubahan sikap, kebiasaan, dan praktik nyata peserta dalam menggunakan media digital di rumah. Keempat, keterlibatan orang tua dalam kegiatan ini belum menjadi fokus utama, padahal pendampingan keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan anak saat menggunakan gawai dan internet. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan perlu dirancang dengan durasi yang lebih panjang, melibatkan orang tua dan pengajar TPQ secara lebih intensif, serta menggunakan instrumen evaluasi yang mampu mengukur perubahan sikap dan perilaku digital anak secara lebih komprehensif

Kegiatan pengabdian ini memiliki dua kontribusi utama. Pertama, secara praktis, kegiatan ini meningkatkan pemahaman peserta didik TPQ mengenai literasi digital Islami. Kedua, secara kelembagaan, kegiatan ini memberikan alternatif model kegiatan TPQ yang lebih kontekstual dengan kehidupan anak di era digital tanpa meninggalkan nilai-nilai Islam sebagai fondasi utama pendidikan.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertema Cerdas Digital Islami Sejati: Literasi Digital Ramah Anak di TPQ terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik TPQ AT TAQWA Sedayu Regency. Program dilaksanakan melalui edukasi, pengenalan konten digital Islami, pembelajaran interaktif, praktik kreatif, refleksi, dan ikrar penggunaan media digital secara bijak.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 71,34 meningkat menjadi 81,34 pada posttest. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai  $t = -15,154$ ,  $df = 31$ , dan  $p < 0,001$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah kegiatan. Dengan demikian, kegiatan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman literasi digital Islami peserta. Program ini direkomendasikan untuk dilanjutkan secara berkala dengan melibatkan pengajar TPQ dan orang tua. Materi literasi digital Islami juga dapat dikembangkan menjadi

modul sederhana, media poster, panduan penggunaan aplikasi Islami ramah anak, serta kegiatan reflektif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran TPQ secara berkelanjutan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih diucapkan kepada Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan dukungan pendanaan sehingga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Dukungan tersebut sangat berarti dalam proses perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan data, analisis, hingga penyusunan artikel ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Antoniuk, L., & Zasiadivko, V. (2023). Digital Literacy and Technologies for Education: Principles and Tools. *Grail of Science*, 26(26), 249–252. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.14.04.2023.044>
- Aumgri, C., & Apirating, K. (2023). Model Component Analysis of Online Storytelling Media via Gamification to Enhance the Digital Literacy Skills of Students in Computer Education Thailand. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(7), 1101–1108. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.7.1910>
- Bouwman, M., Lub, X., Orlowski, M., & Nguyen, T. V. (2024). Developing the digital transformation skills framework: A systematic literature review approach. *PLoS ONE*, 19(7 July), 1–27. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0304127>
- Buchan, M. C., Bhawra, J., & Katapally, T. R. (2024). Navigating the digital world: development of an evidence-based digital literacy program and assessment tool for youth. *Smart Learning Environments*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00293-x>
- Campanozzi, L. L., Gibelli, F., Bailo, P., Nittari, G., Sirignano, A., & Ricci, G. (2023). The role of digital literacy in achieving health equity in the third millennium society: A literature review. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1109323>
- Chiu, T. K. F., Ahmad, Z., Ismailov, M., & Sanusi, I. T. (2024). What are artificial intelligence literacy and competency? A comprehensive framework to support them. *Computers and Education Open*, 6(March), 100171. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100171>
- D'Acunto, D., Filieri, R., & Okumus, F. (2025). The Gen Z attitude-behavior gap in sustainability-framed eWOM: A generational cohort theory perspective. *International Journal of Hospitality Management*, 129(April 2024), 104194. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2025.104194>
- Gonzalez-Mohino, M., Rodriguez-Domenech, M. Á., Callejas-Albiñana, A. I., & Castillo-Canalejo, A. (2023). Empowering Critical Thinking: The Role of Digital Tools in Citizen Participation. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 12(2), 258–275. <https://doi.org/10.7821/naer.2023.7.1385>
- Helena, Y., & Sumanti, S. titin. (2024). *Digital Transformation in Islamic Education, Improving The Quality of Teachers in Islamic Education in Padangsidempuan City*. 9(2), 450–458. <http://doi.org/10.29240/ajis.v9i2.12247>
- Irlina, A. (2023). Strengthening Young Generation Character with Islamic Education from Preschool in 5.0 Society. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 3(1), 85–90. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku1416>

- Kabakus, A. K., Bahcekapili, E., & Ayaz, A. (2023). The effect of digital literacy on technology acceptance: An evaluation on administrative staff in higher education. *Journal of Information Science*. <https://doi.org/10.1177/01655515231160028>
- Khorana, S., Caram, S., & Rana, N. P. (2024). Measuring public procurement transparency with an index: Exploring the role of e-GP systems and institutions. *Government Information Quarterly*, 41(3), 101952. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2024.101952>
- Koh, K., Kusnadi, Y., Pan, G., & Shankararaman, V. (2022). Making Virtual Project-based Learning Work During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Education (IJE)*, 10(02), 1–14. <https://doi.org/10.5121/ije.2022.10201>
- Komaruddin, K., Utami, A. S., Sudarmanto, E., & Sugiono. (2023). Islamic Perspectives on Cybersecurity and Data Privacy: Legal and Ethical Implications. *West Science Law and Human Rights*, 1(04), 166–172. <https://doi.org/10.58812/wslhr.v1i04.323>
- Kumar, P. (2023). Transformative Role of ICT in 21st Century Learning: Enhancing Educational Effectiveness and Equitability. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 11(12), 91–95. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2023.57028>
- Limilia, P., Gelgel, R. A., & Rahmiaji, L. R. (2022). *Digital Literacy Among Z Generation in Indonesia*. 1–11. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2022.01.02.1>
- Trixa, J., & Kaspar, K. (2024). Information literacy in the digital age: information sources, evaluation strategies, and perceived teaching competences of pre-service teachers. *Frontiers in Psychology*, 15(March), 1–22. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1336436>
- UNESCO. (2024). *Global citizenship education in a digital age\_ teacher guidelines - UNESCO Digital Library.pdf*. United Nations Educational, Scientific and Cultural. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388812>
- UNICEF. (2025). *Childhood in a Digital World*. <https://www.unicef.org/innocenti/reports/childhood-digital-world>
- Valentina, M., & Lendzhova, V. (2021). Digital Citizenship and Digital Literacy in the Conditions of Social Crisis. *ABA Journal*, 10(4), 1–14. <https://doi.org/10.4324/9781315171517-pt2>
- Vallès-Peris, N., & Domènech, M. (2024). Digital citizenship at school: Democracy, pragmatism and RRI. *Technology in Society*, 76(May 2022). <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102448>
- Zhang, J. (2023). EFL teachers' digital literacy: the role of contextual factors in their literacy development. *Frontiers in Psychology*, 14(July), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1153339>

**Conflict of Interest Statement:** The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

**Copyright © 2026 Author(s).** This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.