

**EDUKASI LITERASI DIGITAL DENGAN GAMIFIKASI ULAR TANGGA
INTERNET SEHAT PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR 7**

**DIGITAL LITERACY EDUCATION WITH HEALTHY INTERNET SNAKES
AND LADDERS GAMIFICATION IN THE KAMPUR MENGAJAR 7
PROGRAM**

Abdillah SAS^{1,a)}, Amra Ariyani^{2,b)}, Fyan Andinasari Kuen^{3,c)}, dan Mitha Mayestika
Kuen^{3,d)}

Email : ^{a)}abdillah.sas@universitasbosowa.ac.id, ^{b)}amra.ariyani@unm.ac.id,
^{c)}fyandinasari@uit.ac.id, ^{d)}mitha.mayestika@uit.ac.id

¹Universitas Bosowa, Jalan Urip Sumoharjo Km. 4, Karampuang, Panakkukang,
Kota Makassar

²Universitas Negeri Makassar, Jalan AP Pettarani, Tidung, Rappocini, Makassar

³Universitas Indonesia Timur, I. Abd. Kadir No.74, Balang Baru, Kec. Tamalate,
Kota Makassar

Abstract

This community service program aimed to improve junior high school students' digital literacy through a gamification approach using the Healthy Internet Snakes and Ladders game. The activity was carried out at SMP Negeri 1 Turikale as part of the Kampus Mengajar 7 Program, involving 30 students from grades VII and VIII, divided into six groups. The implementation followed the stages of preparation, execution, and reflection, where students played in groups by answering questions on internet ethics, privacy, data security, and healthy internet use. The results showed active participation and positive responses, with 67% of groups reporting being very happy, 17% happy, and 16% quite happy. Furthermore, students were able to answer questions correctly and provide real examples related to digital literacy. These findings highlight that gamification is effective as a medium for digital literacy education while also providing a creative and enjoyable learning experience.

Keywords : Digital Literacy, Gamification, Healthy Internet, Kampus Mengajar, Snakes And Ladders

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital siswa SMP melalui pendekatan gamifikasi dengan media Ular Tangga Internet Sehat. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Turikale dalam rangka Program Kampus Mengajar 7 dengan melibatkan 30 siswa kelas VII dan VIII yang dibagi menjadi enam kelompok. Proses pelaksanaan dilakukan melalui tahapan persiapan,

pelaksanaan, dan refleksi, dengan siswa bermain secara berkelompok untuk menjawab pertanyaan seputar etika berinternet, privasi, keamanan data, dan penggunaan internet sehat. Hasil kegiatan menunjukkan partisipasi aktif dan respon positif siswa, di mana 67% kelompok menyatakan sangat senang, 17% senang, dan 16% cukup senang. Selain itu, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar dan memberi contoh nyata terkait literasi digital. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi efektif sebagai media edukasi literasi digital, sekaligus menjadi solusi pembelajaran kreatif yang menyenangkan.

Kata Kunci : Gamifikasi, Internet Sehat, Kampus Mengajar, Literasi Digital, Ular Tangga

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar pada kehidupan masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Siswa SMP merupakan kelompok yang paling intensif menggunakan internet, baik untuk hiburan, komunikasi, maupun pembelajaran. Namun, tingginya intensitas penggunaan internet tidak selalu diiringi dengan literasi digital yang memadai. Survei Digital Civility Index tahun 2020 menempatkan Indonesia di urutan 29 dari 32 negara dalam aspek keberadaban digital, menunjukkan rendahnya kesadaran etika berinternet di masyarakat (Karmila & Budimansyah, 2022).

Permasalahan rendahnya literasi digital juga ditemukan di berbagai sekolah. (SAS, Andi Muh Akbar Saputra, et al., 2023) mencatat 65,7% siswa SMK Darussalam Makassar hanya berada pada tingkat literasi digital sedang. Penelitian lain di SMP Angkasa Lanud Hasanuddin menunjukkan nilai rata-rata etika bermedia digital siswa hanya 55,22%, meskipun meningkat setelah diberikan pelatihan (SAS, Marthin, et al., 2023). Kegiatan literasi digital di SMP Negeri 5 Mandai juga memperlihatkan peningkatan kesadaran siswa meskipun masih ada kendala teknis (Abdillah et al., 2024). Fakta ini menunjukkan perlunya intervensi kreatif agar siswa tidak hanya memahami konsep literasi digital, tetapi juga memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

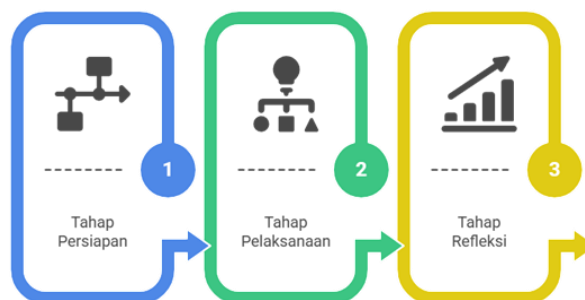
Pendekatan gamifikasi menjadi salah satu solusi yang relevan. (Deterding et al., 2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. (Domínguez et al., 2013) membuktikan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, sementara (Subhash & Cudney, 2018) menegaskan gamifikasi memperkuat retensi pembelajaran. (SAS, Marthin, et al., 2023) juga menekankan bahwa literasi digital bukan sekadar keterampilan teknis, tetapi juga mencakup aspek etika, budaya, dan keamanan.

Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian masyarakat melalui Program Kampus Mengajar 7 di SMP Negeri 1 Turikale menawarkan solusi berupa media pembelajaran Ular

Tangga Internet Sehat. Media ini dirancang untuk menyampaikan materi etika digital, privasi, keamanan, dan praktik internet sehat secara interaktif. Harapannya, siswa dapat memperoleh pemahaman literasi digital yang lebih mendalam sekaligus termotivasi untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

METODOLOGI KEGIATAN

Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Turikale dengan sasaran 30 siswa kelas VII dan VIII yang dibagi dalam enam kelompok, masing-masing terdiri dari lima orang. Guru Pamong turut mendampingi sebagai pengawas dan pendukung keberlanjutan kegiatan. Tim pengabdian terdiri atas mahasiswa Program Kampus Mengajar 7 bersama dosen pembimbing lapangan yang berperan sebagai fasilitator. Kegiatan berlangsung selama satu hari dirangkai dengan kegiatan festival literasi. Kegiatan ini dilaksanakan dengan terarah dan sistematis, adapun tahapan kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan kegiatan meliputi: (1) Persiapan, yaitu penyusunan materi literasi digital dan perancangan papan permainan Ular Tangga Internet Sehat; (2) Pelaksanaan, yaitu siswa bermain secara berkelompok dengan menjawab pertanyaan pada kotak permainan; (3) Refleksi, yaitu diskusi mengenai jawaban dan penguatan konsep literasi digital.

Proses pelaksanaan diawali dengan pembukaan, pembagian kelompok, dan penjelasan aturan permainan. Setiap kelompok secara bergantian melempar dadu dan menjawab pertanyaan terkait literasi digital. Guru dan tim pengabdian berperan sebagai fasilitator, penilai, dan motivator.

Indikator keberhasilan kegiatan ditentukan melalui: partisipasi aktif siswa, respon positif terhadap kegiatan, kemampuan menjawab pertanyaan dengan benar, dan apresiasi guru terhadap manfaat kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini menekankan literasi digital pada konten internet sehat yang membahas mengenai kegiatan dan keamanan digital di dalam jaringan internet. Untuk memudahkan

kegiatan edukasi dengan cara gamifikasi ini, pengabdian menggunakan media ular tangga internet sehat yang telah dikembangkan oleh ICTWatch.



Gambar 2. Ular Tangga Internet Sehat Untuk Literasi Digital
 Sumber : internetsehat.id

Selanjutnya disiapkan dadu dengan berbentuk pesergi yang di dalamnya ada angka 1-6, kemudian siswa dibagi menjadi 6 kelompok dengan peserta terdiri dari 5 orang per kelompok. Siswa bermain secara berkelompok dengan cara melempar dadu secara bergiliran dan menjawab pertanyaan pada kotak permainan hingga mencapai garis finish,



Gambar 3. Kegiatan Bermain Ular Tangga Internet Sehat

Selama kegiatan, siswa menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi. Mereka saling berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan terkait privasi, keamanan, dan etika digital. Evaluasi singkat menunjukkan bahwa empat kelompok (67%) menyatakan sangat senang, satu kelompok (17%) senang, dan satu kelompok (16%) cukup senang.

Tabel 1. Respon Siswa terhadap Kegiatan Literasi Digital

Kategori Peserta	Jumlah Kelompok	Jumlah Siswa	%
Sangat Senang	4	20	67
Senang	1	5	17
Cukup Senang	1	5	16

Selain data kuantitatif, umpan balik kualitatif juga menunjukkan dampak positif. Salah seorang siswa menyatakan bahwa “kegiatan ini sangat seru dan menyenangkan belajar mengenai internet sehat”. Guru pun menyambut baik kegiatan ini karena dinilai memberikan alternatif pembelajaran yang menarik.

Hasil ini konsisten dengan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh (Husen, 2025) yang menyatakan bahwa pendekatan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pelatihan, serta kegiatan salah satu SMA di jombang yang menunjukkan bahwa bahwa 87% siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran melalui permainan interaktif, dan 82% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar (Anshori & Bashir, 2025). Dengan demikian, pemanfaatan Ular Tangga Internet Sehat terbukti efektif sebagai media penguatan literasi digital sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui Program Kampus Mengajar 7 di SMP Negeri 1 Turikale membuktikan bahwa media gamifikasi Ular Tangga Internet Sehat dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai literasi digital. Antusiasme siswa, kemampuan menjawab pertanyaan, serta umpan balik positif baik dari siswa maupun guru menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu mengatasi permasalahan mitra terkait rendahnya keterampilan literasi digital. Dengan demikian, media ini direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran rutin di sekolah serta dikembangkan lebih lanjut oleh guru dan program sejenis agar manfaatnya dapat berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, S. A. S., Aljuwanti, A., & others. (2024). Pelatihan Literasi Digital Untuk Peningkatan Etika Bermedia Sosial Bagi Siswa SMP Negeri 5 Mandai. *JKBP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Anshori, I. T., & Bashir, U. P. M. (2025). GAMIFIKASI: EFEKTIVITAS GAME INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN LITERASI DIGITAL SISWA. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(4), 188–198. <https://doi.org/10.51878/language.v4i4.5187>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Husen, N. (2025). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Pertama melalui Pendekatan Gamifikasi. *BARAKTI: Journal of Community Service*, 3(2), 58–65.

- Karmila, P., & Budimansyah, D. (2022). Digital racism: a new form of racism, a threat to the integrity of the nation. *Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 296–301.
- SAS, A., Andi Muh Akbar Saputra, & Farman, I. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa Dalam Pembelajaran Hybrid di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pekommas*, 8(2), 181–190. <https://doi.org/10.56873/jpkm.v8i2.5111>
- SAS, A., Marthin, P., & Invanka, I. (2023). Pelatihan Literasi Digital Untuk Peningkatan Etika Bermedia Digital Bagi Pelajar SMP ANGKASA LANUD Hasanuddin. *EPIC: Jurnal Pendidikan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 36–44. <https://doi.org/10.35906/EPIC.V2I2.263>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.