

Digital Escape Room Sebagai Media Edukasi Literasi Digital Bagi Siswa SMA

**Mambang^{1*}, Muhammad Zulfadhilah², Septyan Eka Prastya³, Subhan Panji Cipta⁴,
Abdul Latif⁵, Ratna Lindawati⁶, Trifebi Shina Sabrila⁷, Finki Dona Marleny⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7}Teknologi Informasi, Universitas Sari Mulia

⁸Informatika, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

*Email: mambang@unism.ac.id

ABSTRACT

This community service initiative was driven by the low digital literacy skills among high school students, particularly in identifying risks, understanding technological ethics, and verifying hoax information amidst rapid digital advancements. The primary objective of this activity was to expand knowledge and raise student awareness regarding the importance of digital literacy, including online safety and internet ethics, through innovative and engaging methods. The implementation employed participatory and experiential learning approaches, where students actively engaged in hands-on practice using web-based Digital Escape Room educational media. This activity involved 22 tenth-grade students as participants. The results demonstrated an outstanding success rate, with all participants (100%) successfully completing the game challenges. Furthermore, at least 80% of the participants were able to identify the characteristics of hoaxes and perform simple verification steps. The use of the Digital Escape Room method proved effective in enhancing student engagement, critical thinking, and collaborative problem-solving in mastering digital literacy concepts.

Keywords: Digital, Escape Room, Educational Media, Students

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berawal dari rendahnya kemampuan literasi digital siswa SMA dalam mengenali risiko, etika teknologi, serta menguji kebenaran informasi hoaks di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Tujuan utama dari aktivitas ini adalah untuk memperluas pengetahuan dan meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya literasi digital, termasuk keamanan online dan etika internet, melalui metode yang inovatif dan menyenangkan. Metode yang diterapkan adalah pendekatan pembelajaran partisipatif dan pembelajaran pengalaman, di mana siswa berperan aktif dalam praktik langsung menggunakan media edukasi Digital Escape Room berbasis web. Kegiatan ini melibatkan 22 siswa kelas X sebagai peserta. Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan tingkat keberhasilan yang sangat baik, di mana semua peserta (100%) berhasil menyelesaikan tantangan permainan dengan benar. Selain itu, minimal 80% peserta mampu mengidentifikasi ciri-ciri hoaks dan melakukan langkah verifikasi yang sederhana.

Kata Kunci: Digital, Escape Room, Media Edukasi, Siswa

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang cepat memberikan pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat, terutama di kalangan remaja dan siswa sekolah menengah atas. Saat ini, para siswa tidak lepas dari penggunaan internet, media sosial, dan berbagai platform digital dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan belajar maupun bersenang-senang. Namun, penggunaan teknologi yang luas tersebut belum sepenuhnya sejalan dengan pemahaman tentang literasi digital yang baik (Dasar et al., 2024). Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa beberapa siswa masih kurang memiliki pemahaman yang memadai mengenai penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab. Meskipun sebagian besar siswa aktif menggunakan media sosial dan berbagai platform digital, mereka belum sepenuhnya menyadari risiko yang mungkin timbul, seperti penyebaran informasi palsu

(hoaks), perundungan daring (cyberbullying), pelanggaran privasi, serta pentingnya etika dalam berkomunikasi di ruang digital (Marleny et al., 2023).

Kemampuan siswa dalam memilah dan memverifikasi informasi yang beredar di media digital masih perlu ditingkatkan (Marleny et al., 2022). Tidak semua siswa mampu membedakan antara informasi yang berbasis fakta dengan konten yang bersifat hoaks, opini yang menyesatkan, atau manipulatif. Kondisi ini berpotensi menimbulkan kesalahpahaman, penyebaran informasi yang tidak valid, serta dampak negatif lainnya dalam kehidupan sosial maupun akademik. Selain itu, metode pengajaran literasi digital yang masih tradisional membuat siswa kurang berminat untuk mendalami materi yang diajarkan. Pendekatan yang monoton dan minim interaksi mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam memahami isu-isu penting terkait keamanan dan etika digital (Sufaidah et al., 2025).

Upaya edukasi yang sistematis, kreatif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan literasi digital siswa diperlukan agar mereka mampu bersikap kritis, selektif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi digital. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah Digital Escape Room, yaitu pendekatan yang berbasis permainan edukatif yang menggabungkan elemen tantangan, kerja sama, dan pemecahan masalah dalam satu kegiatan (Badiatul et al., 2025). Melalui program Pengabdian kepada Masyarakat ini, diharapkan para siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih bermakna dalam menyadari pentingnya literasi digital di era modern (Halizah et al., 2025).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan untuk memperdalam pengetahuan siswa tentang pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan metode Digital Escape Room, diharapkan siswa dapat memahami berbagai dimensi literasi digital, termasuk keamanan online, etika berselancar di internet, serta kemampuan untuk menilai informasi dengan kritis. Selain itu, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang perlunya menggunakan teknologi dengan bijak dan bertanggung jawab. Siswa tidak hanya akan mendapatkan pengetahuan secara teori, tetapi juga akan aktif terlibat dalam berbagai aktivitas interaktif yang merangsang kemampuan berpikir kritis, kolaborasi tim, dan penyelesaian masalah (Fitri et al., n.d.).

Kegiatan ini juga bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan inovatif, sehingga siswa akan lebih berminat untuk mempelajari literasi digital. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat menjadi generasi yang cerdas di dunia digital, mampu menggunakan teknologi secara positif, serta siap menghadapi tantangan di era transformasi digital. Permasalahan utama yang dihadapi siswa adalah rendahnya kemampuan mereka dalam literasi digital, terutama dalam mengenali risiko dan etika penggunaan teknologi serta mengidentifikasi dan memverifikasi informasi fakta ataupun hoaks (Hartanto et al., 2025). Siswa umumnya hanya memanfaatkan teknologi sebagai sarana hiburan tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang dari penggunaan yang tidak berkualitas. Selain itu, kurangnya metode belajar literasi digital yang menarik membuat siswa tidak termotivasi untuk mempelajari materi yang berhubungan dengan keamanan digital dan etika media. Hal ini menghasilkan kesenjangan antara tingginya penggunaan teknologi dan minimnya pemahaman literasi digital (Rozaq, 2025).

Kurangnya pengalaman belajar yang berbasis praktik juga menjadi hambatan, karena siswa belum terbiasa menghadapi simulasi kasus nyata yang berkaitan dengan masalah digital seperti berita palsu, keamanan data, dan perundungan siber. Sebagai alternatif untuk mengatasi masalah tersebut, solusi yang ditawarkan adalah pelaksanaan program edukasi literasi digital melalui metode Digital Escape Room bagi siswa. Program ini dirancang sebagai pembelajaran interaktif berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur tantangan, kerja sama tim, analisis kasus, serta pemecahan masalah yang berkaitan dengan isu-isu literasi digital. Kegiatan ini mencakup pengenalan konsep literasi digital, risiko penggunaan teknologi secara tidak bijak, kemampuan mengidentifikasi serta memverifikasi informasi (fakta maupun hoaks), serta pemahaman mengenai etika dan tanggung jawab dalam berinteraksi di ruang digital dimana setiap tantangan pada permainan dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analisis informasi, dan pemahaman mengenai etika digital. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi literasi digital. Di samping itu, metode ini juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan kolaborasi di antara siswa (Sakti et al., 2025).

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan

participatory learning dan experiential learning, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam praktik langsung melalui permainan edukatif *Digital Escape Room* berbasis web. Pendekatan ini bertujuan agar peserta memperoleh pemahaman teoritis sekaligus pengalaman nyata dalam menerapkan konsep literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tahapan kegiatan dirancang sebagai berikut:

- **Persiapan Kegiatan**

Tahapan persiapan dilakukan dengan cara yang sistematis untuk memastikan bahwa program Pengabdian kepada Masyarakat dapat terlaksana dengan baik dan mendapatkan hasil yang diinginkan. Pada tahap pertama, tim pelaksana melakukan diskusi internal untuk membicarakan konsep kegiatan, distribusi tugas, serta penetapan alur pelaksanaan. Setiap anggota tim diberi tanggung jawab berdasarkan peran mereka, seperti menyiapkan materi, merancang permainan *Digital Escape Room*, dokumentasi, dan perlengkapan kegiatan. Kemudian, tim berkomunikasi dan berkoordinasi dengan sekolah mitra, yaitu SMA 2 Muhammadiyah Banjarmasin. Koordinasi ini mencakup pengaturan waktu pelaksanaan, jumlah peserta, lokasi kegiatan, serta segala kebutuhan teknis seperti ruang kelas, proyektor, dan fasilitas pendukung lainnya. Tahap ini sangat penting agar kegiatan dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan sekolah. Selain itu, tim juga menyusun materi literasi digital yang akan diperkenalkan kepada peserta. Materi dirancang menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami, dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Topik yang dibahas meliputi etika bermedia sosial, bahaya penyebaran berita palsu (hoaks), keamanan dan perlindungan data pribadi, serta pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Sebagai pendukung penyampaian materi, tim juga merancang dan mengembangkan permainan *Digital Escape Room* berbasis web (web-based application) yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau gawai peserta. Permainan ini dirancang dalam bentuk studi kasus interaktif dan tantangan literasi digital yang harus diselesaikan secara berkelompok. Setiap tantangan memuat skenario nyata terkait isu hoaks, etika digital, dan keamanan siber, sehingga siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga menerapkannya secara langsung dalam simulasi berbasis digital. Pengembangan berbasis web memungkinkan permainan berjalan lebih sistematis, interaktif, serta mudah diakses tanpa memerlukan instalasi tambahan, sehingga mendukung efektivitas dan fleksibilitas pelaksanaan kegiatan.

- **Pelaksanaan Edukasi (Penyampaian Materi)**

Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi mengenai literasi digital, meliputi bahaya hoaks, etika bermedia sosial, keamanan data pribadi, serta pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Materi diberikan secara interaktif melalui presentasi audiovisual dan diskusi.

- **Praktik Langsung Permainan Digital Escape Room Berbasis Web**

Peserta dibagi ke dalam kelompok dan mengikuti permainan *Digital Escape Room* berbasis web yang telah dikembangkan oleh tim. Permainan ini berisi tantangan analisis kasus hoaks, simulasi etika digital, dan perlindungan data pribadi. Tahap ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menerapkan konsep literasi digital secara kolaboratif.

- **Evaluasi dan Refleksi Kegiatan**

Evaluasi dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta dan analisis hasil penyelesaian tantangan dalam permainan berbasis web. Selain itu, dilakukan sesi refleksi bersama siswa untuk menilai pemahaman dan manfaat kegiatan. Dokumentasi kegiatan dilakukan dalam bentuk foto, video, dan laporan naratif.

Tabel 1. Target Penyelesaian / Indikator Capaian

Solusi yang Ditawarkan	Target Luaran	Target Luaran Indikator Capaian
Edukasi literasi digital melalui metode <i>Digital Escape Room</i>	Peningkatan pemahaman siswa tentang literasi digital	Laporan kegiatan diserahkan ke LPPM beserta dokumentasi foto dan video
Simulasi analisis kasus hoaks, etika digital, dan pemecahan masalah dalam permainan <i>Digital Escape Room</i>	Siswa mampu membedakan informasi fakta dan hoaks serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim	Minimal 80% peserta mampu mengidentifikasi ciri-ciri hoaks, menyebutkan langkah verifikasi sederhana, dan menyelesaikan tantangan permainan secara kolaboratif

Dokumentasi dan pelaporan kegiatan PKM	Bukti kegiatan lengkap dan terdokumentasi	Tersedianya daftar hadir, dokumentasi foto, serta laporan akhir kegiatan
--	---	--

Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami teori tentang literasi digital, tetapi juga bisa mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Digital Escape Room sebagai Media Edukasi Literasi Digital untuk Siswa telah dilaksanakan dengan sangat baik dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Kegiatan ini dihadiri oleh 22 siswa kelas X yang menunjukkan semangat tinggi selama seluruh rangkaian acara. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa masih belum sepenuhnya mengerti konsep literasi digital dengan baik. Banyak di antara mereka yang aktif menggunakan media sosial dan internet, namun tetap memiliki pemahaman yang terbatas mengenai etika digital, keamanan data pribadi, serta risiko penyebaran informasi yang tidak akurat. Setelah materi tentang literasi digital disampaikan secara singkat, siswa mulai menyadari pentingnya menggunakan teknologi dengan cara yang bijaksana dan bertanggung jawab. Semangat siswa semakin teras saat memasuki bagian utama, yaitu *Digital Escape Room*. Metode pembelajaran yang berbasis permainan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diberikan tantangan berupa teka-teki, studi kasus, dan simulasi permasalahan digital yang harus diselesaikan bersama. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam tim.

Berdasarkan hasil evaluasi, minimal 80% peserta mampu mengidentifikasi ciri-ciri informasi hoaks, menyebutkan langkah verifikasi sederhana terhadap informasi digital (seperti memeriksa sumber, membandingkan dengan media terpercaya, dan mengecek tanggal publikasi), serta memahami pentingnya etika dalam bermedia sosial. Hal ini terlihat dari jawaban peserta dalam tantangan berbasis studi kasus yang disajikan pada platform permainan. Diskusi antar kelompok juga berlangsung positif, menunjukkan adanya peningkatan keterampilan komunikasi dan kolaborasi di antara para peserta. Selain itu, seluruh peserta (100%) berhasil menyelesaikan permainan Digital Escape Room berbasis web dengan benar, khususnya pada tantangan terkait identifikasi hoaks, analisis kasus etika digital, serta simulasi perlindungan data pribadi. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman konseptual mereka terhadap literasi digital.

Tabel 2. Peningkatan literasi digital, keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi kelompok.

No	Indikator / Aspek	Keterangan / Hasil
1	Jumlah Peserta	22 Siswa
2	Target Peserta	Siswa Kelas X
3	Tingkat Keberhasilan Penyelesaian Permainan	100% (Seluruh peserta)
4	Kemampuan Identifikasi Hoaks & Etika Digital	≥80% (Minimal 80% peserta)
5	Aspek Penilaian Evaluasi	1. Identifikasi ciri informasi hoaks 2. Langkah verifikasi (sumber, media, tanggal) 3. Pemahaman etika media sosial 4. Simulasi perlindungan data pribadi

Capaian tersebut sejalan dengan target luaran yang telah ditetapkan, yaitu meningkatnya kemampuan siswa dalam membedakan fakta dan hoaks, memahami risiko dunia digital, serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim dalam menyelesaikan tantangan secara kolaboratif. Antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung juga menjadi indikator bahwa

pendekatan berbasis web memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional. Kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Konsep *Digital Escape Room* mendorong siswa untuk menganalisis situasi, mengambil keputusan berdasarkan informasi yang tersedia, serta bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tantangan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperluas wawasan literasi digital, tetapi juga membangun keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi dan berpikir kritis.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Digital Escape Room

Secara keseluruhan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berhasil mencapai target yang telah ditentukan. Siswa tidak hanya mendapat pengetahuan baru tentang literasi digital, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi siswa dalam menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi yang bijaksana, kritis, dan bertanggung jawab.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SMA 2 Muhammadiyah Banjarmasin telah berlangsung dengan sukses dan memenuhi sasaran yang ditetapkan. Dengan menggunakan metode *Digital Escape Room*, para siswa mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai literasi digital dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan ini memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya pemanfaatan teknologi dengan bijak, kritis, dan penuh tanggung jawab. Semangat peserta dan dukungan dari pihak sekolah membuktikan bahwa kegiatan ini relevan serta bermanfaat bagi siswa di zaman digital ini.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, terdapat beberapa rekomendasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Pertama, program literasi digital sebaiknya ditangani secara terus-menerus untuk memaksimalkan dampak yang diperoleh dan agar pemahaman siswa dapat terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Kedua, penting untuk mengembangkan metode dan jenis media pembelajaran yang lebih interaktif agar acara semakin menarik dan dapat menjangkau lebih banyak siswa. Menambah simulasi dari situasi nyata atau teknologi pendukung juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ketiga, disarankan untuk melanjutkan kolaborasi antara pihak kampus dan sekolah melalui program edukasi yang rutin, sehingga kegiatan pengabdian dapat berlangsung secara berkelanjutan dan memberikan dampak jangka panjang.

Terakhir, diharapkan agar pihak sekolah mampu memasukkan pendidikan literasi digital ke dalam aktivitas pembelajaran atau program yang ada, sehingga siswa mendapatkan bekal yang lebih kuat untuk menghadapi tantangan di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Badiatul, N., Aprilia, L., & Inganah, S. (2025). *Pengembangan Escape Game Digital Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Kesadaran Budaya Peserta Didik*. 11(1), 156–165.
- Dasar, S., Ragunan, N., Khusus, D., & Jakarta, I. (2024). *Pemanfaatan Literacy Cloud Berbasis Google Classroom untuk Meningkatkan Literasi Membaca Murid di Masa Pandemi*. 8(2), 815–836. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i2.824>
- Fitri, R. A., Kusuma, R., & Nur, D. (n.d.). *Pengembangan Media Digital Escape Room Berbasis Integrasi Canva-Genially Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mtsn 1 Tuban Rohmatin*. 20(2), 530–543.
- Halizah, K. N., Sari, P. K., Salsabiila, H., Dasar, G. S., Jakarta, U. M., & Selatan, T. (2025). *Penerapan Digital Escape Room dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. 9(2), 211–226.
- Hartanto, B. D., Nugraha, T. A., & Ramadhan, B. R. (2025). *Edukasi Keamanan Digital untuk Meningkatkan Kewaspadaan*. 2(9), 4341–4346.
- Marleny, F. D., Ansari, R., Ningrum, A. A., Maulida, I., Gazali, M., & Hamidi, A. F. (2023). *Pelatihan Komunikasi Penjualan dengan Sosial Media Sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat Kampung Sasirangan*. 4(2).
- Marleny, F. D., Maulida, I., Ansari, R., Ningrum, A. A., Elfirman, M. Z., & Gazali, M. (2022). *Pemanfaatan Media Sosial Untuk Pemasaran Produk Lokal Industri Rumah Tangga Di Kelurahan Sungai Andai*. 3(1), 1–6.
- Rozaq, A. (2025). *Edukasi Keamanan Digital untuk Meningkatkan Literasi Digital Karyawan Perusahaan Daerah Sa-ijaan Mitra Lestari Kotabaru*. 10(7), 1753–1758.
- Sakti, M., Sihite, R., Sormin, D. F., Panggabean, N. E., & Simorangkir, M. S. (2025). *Efektivitas Pembelajaran Berkolaborasi dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Motivasi Belajar Siswa*. 6(2), 2098–2101.
- Sufaidah, S., Nashrullah, M. I., Roofiq, A. A., Dwi, S., Sejati, M. H., Izzulchaq, M. A. K., Wahid, A. N., & Anam, C. (2025). *Literasi Digital untuk Pencegahan Bullying dan Pembentukan Karakter Siswa*. 6(3).