



Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Peningkatan Literasi Siswa di Era Merdeka Belajar

Muhammad Fachrin¹, Deviana Mulyani²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar / ^{1,2}Universitas Muhammadiyah Mataram
Corresponding Author: deviana07@gmail.com²

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords: Literasi digital, Teknologi pembelajaran, Merdeka Belajar

Abstract: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan pemanfaatan teknologi digital di SMA 2 Soromandi. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara produktif, khususnya untuk mendukung proses belajar di era Merdeka Belajar. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan langsung, serta pendampingan intensif dalam penggunaan aplikasi digital untuk pencarian informasi, pengolahan data, dan pembuatan media presentasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai keterampilan dasar penggunaan teknologi digital, lebih percaya diri dalam mengakses sumber belajar daring, serta lebih kreatif dalam menyusun tugas berbasis teknologi. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan literasi digital yang berkelanjutan dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah..

© 2025 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dewasa ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Kehadiran perangkat digital yang semakin mudah diakses membuka peluang baru bagi siswa untuk belajar secara lebih fleksibel, terbuka, dan personal. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi digital oleh siswa tidak selalu diarahkan pada aktivitas produktif. Banyak siswa yang lebih familiar dengan media sosial dan hiburan dibandingkan dengan penggunaan perangkat digital untuk mendukung proses pembelajaran yang bermakna (Saifuddin & Putra, 2024).

Kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menekankan pentingnya kemandirian, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Dalam konteks tersebut, literasi digital menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat, tetapi juga kemampuan mencari, mengevaluasi, menggunakan, dan memproduksi informasi secara kritis dan etis (Dewi et al., 2024). Menurut Masyhura dan Ramadan (2021), literasi digital bahkan mencakup kemampuan memilah informasi yang benar, menghindari hoaks, mengutip sumber dengan benar, serta menjaga etika berkomunikasi di ruang maya.

Hasil observasi awal di SMA 2 Soromandi, Kabupaten Bima, menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih banyak menggunakan gawai untuk hiburan daripada untuk belajar. Guru menyampaikan bahwa ketika siswa diberikan tugas berbasis digital, seperti mencari

jurnal ilmiah atau membuat presentasi, mereka mengalami kesulitan karena keterampilan digital yang terbatas. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan keterampilan yang harus segera diatasi melalui intervensi pendidikan yang terstruktur.

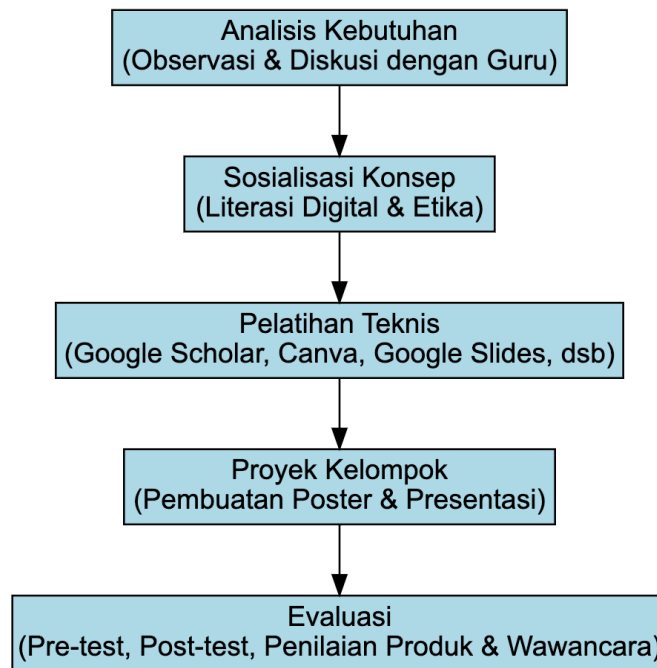
Penelitian-penelitian terkini menegaskan pentingnya upaya peningkatan literasi digital di sekolah. Luthfiyati et al. (2023) menemukan bahwa integrasi media digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa hingga dua puluh lima persen. Sementara itu, Darmawan et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis augmented reality dalam pembelajaran ilmu sosial mampu meningkatkan keterampilan digital sekaligus keterlibatan siswa. Hasil-hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa literasi digital bukan hanya kebutuhan tambahan, melainkan sebuah fondasi penting bagi pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pengabdian dari perguruan tinggi melaksanakan program pelatihan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan literasi siswa di SMA 2 Soromandi. Program ini dirancang agar siswa tidak hanya mampu menggunakan aplikasi digital, tetapi juga memahami nilai strategis literasi digital dalam mendukung keberhasilan mereka di sekolah maupun kehidupan sehari-hari.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMA 2 Soromandi, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, dengan peserta sebanyak empat puluh siswa dari kelas X dan XI. Pemilihan peserta dilakukan berdasarkan rekomendasi guru agar mencerminkan keragaman jurusan dan tingkat kemampuan digital di sekolah tersebut.

Model kegiatan dirancang dengan pendekatan workshop partisipatif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi terlibat langsung dalam praktik penggunaan aplikasi digital. Prinsip experiential learning dijadikan landasan, karena model ini menekankan pembelajaran berbasis pengalaman nyata sehingga siswa dapat merasakan manfaat keterampilan yang diperoleh secara langsung (Hidayat et al., 2022). Urutan tahapan kegiatan pengabdian ini sebagaimana divisualisasikan dalam bagan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan analisis kebutuhan. Tim melakukan observasi terhadap penggunaan teknologi oleh siswa serta melakukan diskusi dengan guru. Dari hasil analisis diperoleh informasi bahwa keterampilan yang paling dibutuhkan siswa adalah kemampuan mencari informasi yang valid di internet, mendesain media presentasi, serta memahami etika dalam menggunakan teknologi.

Tahap berikutnya adalah sosialisasi. Pada sesi ini, siswa diperkenalkan dengan konsep literasi digital, termasuk potensi positif dan risiko yang menyertainya. Diskusi interaktif tentang hoaks, plagiarisme, dan dampak negatif penggunaan media sosial dilakukan untuk membangun kesadaran siswa mengenai pentingnya literasi digital.

Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan teknis. Siswa berlatih menggunakan Google Scholar untuk menemukan artikel ilmiah, mencoba fitur Google Sheets untuk mengolah data sederhana, membuat poster edukatif dengan aplikasi Canva, serta mendesain presentasi interaktif menggunakan PowerPoint maupun Google Slides. Seluruh sesi dilaksanakan dalam suasana yang kolaboratif, di mana fasilitator mendampingi siswa secara langsung.

Untuk memperkuat keterampilan yang diperoleh, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberi proyek berupa pembuatan poster digital dengan tema lingkungan sekolah serta presentasi kelompok. Dalam proses ini, fasilitator memberikan pendampingan intensif dan umpan balik agar hasil karya siswa semakin baik.

Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis yang mengukur pengetahuan dasar literasi digital, penilaian terhadap produk yang dihasilkan siswa berupa poster dan presentasi, serta wawancara singkat untuk mengetahui pengalaman belajar siswa. Hasil pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan keterampilan siswa setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan dalam keterampilan dan sikap siswa setelah mengikuti pelatihan. Pada awal kegiatan, hasil pre-test memperlihatkan bahwa hanya sekitar tiga puluh persen siswa yang mampu menggunakan aplikasi digital sederhana untuk mendukung pembelajaran. Sebagian besar siswa lebih terbiasa menggunakan gawai untuk media sosial, komunikasi, dan hiburan, sehingga belum memiliki pengalaman memanfaatkan teknologi untuk tujuan akademik.

Namun, pelatihan yang dirancang secara partisipatif mampu mengubah kondisi tersebut. Pada sesi pengenalan Google Scholar, misalnya, siswa awalnya tampak kebingungan ketika harus memilih kata kunci untuk pencarian artikel. Tetapi setelah diberikan contoh langsung dan bimbingan oleh fasilitator, mereka mulai terbiasa. Beberapa siswa bahkan menemukan artikel yang relevan dengan mata pelajaran tertentu dan menyatakan rasa senang karena mendapatkan sumber informasi yang lebih valid dibandingkan dari internet biasa. Hal ini sejalan dengan temuan Luthfiyati et al. (2023) bahwa pembiasaan penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan kualitas literasi siswa.

Sesi desain poster menggunakan Canva juga memberikan pengalaman yang berbeda. Banyak siswa yang baru pertama kali mencoba aplikasi tersebut. Pada awalnya, mereka mengalami kesulitan dalam memilih template, mengatur tata letak, dan menambahkan ilustrasi. Namun setelah mencoba beberapa kali dan mendapatkan pendampingan, hasil desain mereka cukup kreatif. Poster dengan tema sekolah hijau, misalnya, tidak hanya menampilkan pesan ajakan menjaga kebersihan, tetapi juga dilengkapi dengan ikon-ikon visual yang menarik perhatian. Kreativitas siswa semakin terlihat ketika mereka diminta mempresentasikan hasil desain tersebut di depan kelas. Guru menilai bahwa aktivitas ini mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa serta memicu mereka untuk berpikir lebih kritis dalam menyusun pesan edukatif.

Pada tahap proyek kelompok, siswa menunjukkan kolaborasi yang lebih baik. Mereka membagi tugas secara natural, ada yang fokus pada desain, ada yang menulis teks, dan ada pula yang mempersiapkan presentasi. Hasil kerja sama tersebut menghasilkan presentasi kelompok yang lebih rapi dan komunikatif dibandingkan dengan tugas sebelumnya. Aktivitas ini juga mendorong munculnya keterampilan kepemimpinan di antara siswa. Beberapa siswa yang sebelumnya pendiam mulai tampil untuk memimpin diskusi kelompok atau menyampaikan hasil kerja di depan kelas. Fenomena ini menunjukkan bahwa literasi digital bukan sekadar keterampilan teknis, tetapi juga memiliki dampak pada aspek sosial dan psikologis siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Saifuddin dan Putra (2024) bahwa literasi digital berkaitan erat dengan kemandirian belajar, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21.

Hasil post-test yang dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai memperlihatkan peningkatan signifikan. Sebanyak delapan puluh lima persen siswa mampu membuat presentasi yang rapi dan komunikatif, tujuh puluh lima persen siswa dapat menggunakan Google Scholar untuk mencari artikel ilmiah, delapan puluh persen mampu mendesain poster digital sederhana, dan tujuh puluh persen memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai etika penggunaan teknologi. Guru juga melaporkan bahwa beberapa siswa mulai memanfaatkan gawai untuk membantu teman sekelas dalam mencari informasi atau membuat presentasi, sebuah indikasi bahwa keterampilan yang diperoleh tidak hanya bermanfaat secara individu, tetapi juga berdampak pada lingkungan belajar mereka.

Perubahan ini dapat dijelaskan melalui teori *experiential learning* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2022). Siswa SMA

2 Soromandi yang awalnya belum memiliki keterampilan digital ternyata mampu berkembang pesat setelah mendapatkan kesempatan praktik langsung dalam suasana yang kolaboratif. Keberhasilan ini sejalan dengan hasil penelitian Dewi et al. (2024) yang menekankan bahwa literasi digital yang diintegrasikan secara sistematis dalam pembelajaran mampu meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Meskipun demikian, pelaksanaan program ini masih memiliki keterbatasan. Durasi pelatihan yang singkat membuat materi hanya mencakup keterampilan dasar, sementara aspek lain seperti keamanan digital, storytelling digital, dan produksi konten edukatif belum tersentuh. Beberapa siswa juga masih memerlukan pendampingan intensif karena perbedaan latar belakang dan tingkat kemampuan digital yang cukup lebar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Darmawan et al. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memerlukan strategi berkelanjutan agar keterampilan digital siswa dapat berkembang secara merata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan di SMA 2 Soromandi berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital siswa secara signifikan. Siswa tidak hanya belajar menggunakan aplikasi digital, tetapi juga memahami etika dan manfaat teknologi dalam pembelajaran. Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa siswa di daerah memiliki potensi besar untuk berkembang jika mendapatkan kesempatan dan pendampingan yang tepat.

Untuk keberlanjutan, program sejenis perlu dilaksanakan secara lebih intensif dan melibatkan guru sebagai fasilitator utama agar literasi digital menjadi budaya belajar di sekolah. Materi pelatihan juga sebaiknya diperluas hingga mencakup aspek keamanan siber, kolaborasi digital, dan literasi informasi tingkat lanjut, sehingga siswa benar-benar siap menghadapi tantangan di era digital dan mendukung penuh implementasi kebijakan Merdeka Belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH (Calisto MT, size 12)

Terima kasih kepada Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, dan seluruh siswa SMAN 2 Soromandi yang telah memberikan dukungan penuh dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pengabdian ini. Antusiasme dan semangat belajar para siswa menjadi motivasi utama kami. Kami berharap kolaborasi ini dapat terus berlanjut untuk menciptakan budaya literasi digital yang kuat di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA (Calisto MT, size 12)

- Darmawan, D., Lestari, R., & Yuliani, S. (2024). Integrasi teknologi augmented reality dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan digital siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(1), 45–58. <https://doi.org/10.21009/jtp.261.05>
- Dewi, N. P., Rahmawati, I., & Setiawan, A. (2024). Literasi digital dalam implementasi kurikulum merdeka: Tantangan dan peluang di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 31(2), 112–125. <https://doi.org/10.17977/jpp.v31i2.15492>
- Hidayat, R., Sari, M., & Anwar, M. (2022). Experiential learning dalam pengembangan keterampilan abad 21 siswa sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(3), 287–298. <https://doi.org/10.21831/jip.v19i3.98765>
- Luthfiyati, N., Pratiwi, Y., & Handayani, F. (2023). Pengaruh integrasi media digital terhadap peningkatan literasi siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 42(4), 350–364. <https://doi.org/10.23887/jpi.v42i4.13482>

- Masyhura, A., & Ramadan, Z. H. (2021). Literasi digital di kalangan remaja: Analisis penggunaan media sosial dan implikasinya terhadap pembelajaran. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 15(2), 203–218. <https://doi.org/10.31294/jkp.v15i2.11122>
- Saifuddin, A., & Putra, R. (2024). Literasi digital dan kemandirian belajar mahasiswa di era Society 5.0. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 20(1), 77–89. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i1.12873>