



PELATIHAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL UNTUK SISWA SMAN 1 BATANG CENAKU DI ERA TEKNOLOGI DIGITAL

Yeyendra¹, Hengki Satria², Ari Prasetyo³, Ibnu Hajar⁴, Suryanti⁵, Sepita Ferazona⁶, Nabila Yenanta⁷, Sheilla Chaerunissa Kurnia Dewi⁸

¹Universitas Islam Riau, Pekanbaru

²Universitas Islam Riau, Pekanbaru

³Universitas Islam Riau, Pekanbaru

⁴Universitas Islam Riau, Pekanbaru

⁵Universitas Islam Riau, Pekanbaru

⁶Universitas Islam Riau, Pekanbaru

⁷Universitas Islam Riau, Pekanbaru

⁸Universitas Islam Riau, Pekanbaru

Email korespondensi : yeyendra@edu.uir.ac.id

Keywords:

Digital literacy, training, skills, digital technology, students.

ABSTRACT

Digital literacy is one of the important skills that students must have to adapt to technological developments. This training activity aims to improve the digital literacy skills of SMAN 1 Batang Cenaku students through a participatory learning approach. This training includes an introduction to the basics of digital literacy, the use of software, and direct practice in managing information effectively. Based on the evaluation, this activity received a positive response from the participants, with the majority of students showing increased understanding and abilities. This success is expected to support students' readiness to face the challenges of the digital era. As many as 78.59% of the training participants consisting of students answered strongly agree with the 11 statements which are evaluation indicators of this community service program. And the remaining 21.41% answered agree. While those who answered disagree and agree were 0% each. This means that the training participants were satisfied and gave good appreciation for the implementation of this community service.

Kata Kunci:

Literasi digital, pelatihan, keterampilan, teknologi digital, siswa.

ABSTRAK

Literasi digital merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SMAN 1 Batang Cenaku melalui pendekatan pembelajaran partisipatif. Pelatihan ini meliputi pengenalan dasar literasi digital, penggunaan perangkat lunak, dan praktik langsung dalam mengelola informasi secara efektif. Berdasarkan evaluasi, kegiatan ini mendapatkan tanggapan yang positif dari peserta, dengan mayoritas siswa menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan. Keberhasilan ini diharapkan mampu mendukung kesiapan siswa menghadapi tantangan era digital. Sebanyak 78,59% peserta pelatihan yang terdiri dari siswa-siswi tersebut menjawab sangat setuju terhadap 11 pernyataan yang merupakan indikator evaluasi dari program pengabdian ini. Dan sisanya 21,41% menjawab setuju. Sedangkan yang menjawab tidak setuju dan setuju masing-masing 0%. Artinya peserta pelatihan merasa puas dan memberikan apresiasi yang baik terhadap terlaksananya pengabdian ini.

Received: 03-11-2024

Accepted: 30-12-2024

1. PENDAHULUAN

Literasi digital merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi yang pesat. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan untuk mengevaluasi informasi secara kritis, memanfaatkan media digital secara kreatif, serta menjaga keamanan digital. Sahidillah (2019)., Ng (2018) menekankan bahwa literasi digital adalah bagian integral dari pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas, yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan dan pekerjaan.

Kesenjangan literasi digital masih menjadi masalah utama, terutama di daerah pedesaan. Berdasarkan penelitian Putra et al. (2020), kurangnya akses ke perangkat teknologi dan sumber daya digital menjadi penghambat utama dalam pengembangan literasi digital siswa di daerah pedesaan Indonesia. Hal ini diperburuk oleh kurangnya pelatihan terstruktur bagi siswa maupun guru untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Nugroho et al. (2021)., Khasanah (2019). menemukan bahwa hanya sedikit sekolah di daerah terpencil yang memiliki program literasi digital, sehingga siswa cenderung kurang mampu memanfaatkan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran mereka.

Di SMAN 1 Batang Cenaku, tantangan serupa juga terjadi. Observasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum memahami bagaimana menggunakan perangkat digital dengan benar untuk kegiatan belajar. Hal ini diperkuat oleh temuan Prasetyo et al. (2021) yang menunjukkan bahwa kesenjangan literasi digital juga mencakup kurangnya pemahaman tentang keamanan data dan ancaman siber. Sebagai generasi yang tumbuh di era teknologi, siswa harus dilatih untuk menjadi pengguna teknologi yang kritis dan bertanggung jawab.

Selain itu, literasi digital memainkan peran penting dalam menciptakan masyarakat yang melek teknologi. Menurut Warschauer dan Matuchniak (2020), keterampilan literasi digital mendukung aksesibilitas informasi, kesetaraan pendidikan, dan partisipasi aktif dalam masyarakat digital. Dalam konteks ini, Rahman et al. (2020) menunjukkan bahwa metode pembelajaran partisipatif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pelatihan, mereka tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga

memahami cara menerapkannya secara praktis dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital juga mencakup kesadaran akan pentingnya keamanan digital. Menurut Bawden dan Robinson (2019)., Anjarwati (2022) literasi digital yang baik mencakup pemahaman tentang bagaimana melindungi data pribadi, mengidentifikasi informasi palsu, dan menjaga etika dalam komunikasi digital. Hal ini semakin relevan di era di mana ancaman seperti penipuan online, cyberbullying, dan pencurian identitas menjadi lebih umum.

Program pelatihan literasi digital yang dirancang untuk siswa SMAN 1 Batang Cenaku diharapkan dapat mengatasi kesenjangan literasi digital di wilayah ini. Pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses belajar. Dengan pendekatan ini, siswa diajarkan untuk berpikir kritis, memanfaatkan teknologi secara produktif, dan melindungi diri mereka dari ancaman digital. Menurut Yahya et al. (2022), pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam literasi digital.

Dengan adanya pelatihan ini, siswa diharapkan tidak hanya mampu menggunakan teknologi untuk pembelajaran, tetapi juga memahami bagaimana menjadi bagian dari masyarakat digital yang bertanggung jawab. Literasi digital yang kuat akan memberikan bekal bagi siswa untuk menghadapi tantangan masa depan di era teknologi.

2. METODE

Pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Participatory Learning Method (PLM)* yang melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan ini terdiri atas tiga tahap:

1. Pengenalan Teori: Memberikan dasar literasi digital melalui sesi interaktif.
2. Simulasi dan Praktik: Siswa mempraktikkan penggunaan perangkat digital untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Evaluasi dan Refleksi: Menilai pemahaman siswa melalui kuesioner dan diskusi kelompok.

Pelaksanaan dilakukan dalam 1 hari dengan 32 siswa peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tahun 2024 ini sudah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Batang Cenaku pada hari Kamis tanggal 28

November 2024. Dalam kegiatan ini dihadiri oleh kepala sekolah, Wakil bidang kesiswaan dan 32 siswa. Kegiatan diawali dengan pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Rangkaian kegiatan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Pembukaan oleh kepala sekolah



Gambar 2. Penyampaian materi dan praktik



Gambar 3. Siswa dan Siswi sedang memberikan respon

Kegiatan pengabdian ini langsung dibuka oleh kepala sekolah SMA Negeri 1 Batang Cenaku, Bapak Darmanto, S.Pd.,M.P dan dihadiri oleh Wakil kepala sekolah bidang kesiswaan Bapak Edi Junaidi, S. Kom. Setelah kegiatan dibuka secara resmi kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh ketua tim pengabdian yang juga merupakan penulis sendiri yaitu Yeyendra, S.Pd.,M.Pd.

Kegiatan penyampaian materi dimulai dengan penyampaian tentang perkembangan Literasi Digital di Indonesia secara umum dan di Riau khususnya. Selain itu juga disampaikan tentang pentingnya literasi di era teknologi Digital saat ini, seperti perkembangan *Artificial Intelligence (AI)* dan pemanfaatannya untuk pembelajaran di sekolah. Setelah itu siswa diperkenalkan dengan berbagai macam aplikasi dan AI yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran seperti ChatGPT, Perflexity, Gamma.ai dan Tome.ai (AI untuk membuat *Power Point*), dan aplikasi Canva.

Pada pelatihan ini, siswa bukan hanya diperkenalkan tentang cara kerja aplikasi dan AI ini, namun juga langsung praktik menggunakan aplikasi tersebut dengan baik dan benar. Pada penggunaan ChatGPT, Perflexity dan gamma diajarkan bagaimana pentingnya penggunaan "*Prompt*" yang benar, agar hasil yang di dapatkan dari berbagai jenis AI tersebut bisa lebih maksimal. Setelah kegiatan pelatihan selesai, kemudian siswa diminta untuk mengisi lembar kuesioner untuk evaluasi kegiatan pelatihan ini.

Kegiatan pengabdian ini sangat memuaskan dan bermanfaat. Hal ini berdasarkan evaluasi program, pelaksanaannya tergolong kepada baik, karena menurut peserta pengabdian (sasaran kegiatan) mereka mendapatkan informasi yang berguna dalam kehidupan, memberikan motivasi dan harapan ke depan dan jiwa mereka terasah untuk ikut dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat. Antusiasme yang tinggi dari sasaran kegiatan terlihat dari interkasi mereka yang intens selama kegiatan berlangsung seperti mereka banyak bertanya pada sesi tanya jawab.

Hasil kuesioner yang diberikan setelah selesai kegiatan kepada 32 peserta pengabdian dapat dilihat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Tanggapan Peserta Terhadap Pelaksanaan Pelatihan Keterampilan Literasi Digital

NO	PERNYATAAN	Kategori (%)		
		SS	S	TS/S TS
1	Materi PkM sesuai dengan kebutuhan Mitra/Peserta	22 (68,75)	10 (31,25)	0
2	Kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai harapan Mitra	30 (93,75)	2 (6,25)	0
3	Cara penyajian materi PkM menarik	22 (68,75)	10 (31,25)	0
4	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	25 (78,12)	7 (21,88)	0

5	Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM	25 (78,12)	7 (21,88)	0
6	Mitra berminat untuk mengikuti kegiatan PkM selama sesuai kebutuhan Mitra/peserta	25 (78,12)	7 (21,88)	0
7	Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	20 (62,50)	12 (37,50)	0
8	Setiap keluhan/pertanyaan/permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian yang terlibat	22 (68,75)	10 (31,25)	0
9	Mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan	30 (93,75)	2 (6,25)	0
10	Kegiatan PkM berhasil meningkatkan kesejahteraan/kecerdasan mitra	30 (93,75)	2 (6,25)	0
11	Secara Umum, mitra puas terhadap kegiatan PkM	31 (96,88)	1 (3,12)	0
Jumlah		257 (78,59)	70 (21,41)	0

Berdasarkan Tabel 1. dapat dijelaskan peserta pelatihan merasakan manfaat dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat mereka mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan berguna untuk diri mereka. Informasi tentang pentingnya pelatihan keterampilan literasi digital. Oleh karena harapan akan bimbingan dan pelatihan sangat mereka harapkan kembali.

Sebanyak 78,59% peserta pelatihan yang terdiri dari siswa-siswi tersebut menjawab sangat setuju terhadap 11 pernyataan yang merupakan indikator evaluasi dari program pengabdian ini. Dan sisanya 21,41% menjawab setuju. Sedangkan yang

menjawab tidak setuju dan setuju masing-masing 0%. Artinya peserta peatihan merasa puas dan memberikan apresiasi yang baik terhadap terlaksananya pengabdian ini.

Hasil kegiatan diskusi para peserta juga memberikan pendapat mereka tentang pelaksanaan pengabdian ini, juga saran pada pelaksanaan kegiatan, semuanya dirangkum seperti dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Respon Peserta Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No	Pendapat dan saran Tentang Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
1	Kami berharap kegiatan ini dilaksakan secara rutin untuk siswa di semester depan
2	Aplikasi yang disosialisasikan sangat bermanfaat bagi kami
3	Jika ada aplikasi tentang pembelajaran, terbaru mohon diinfokan kembali
4	Waktunya pelatihannya bisa dibuat lebih panjang lagi.
5	Aplikasinya sangat bermaaf bagi kami
6	Selanjutnya kami berharap pelatihan pemanfaatan <i>Artificial Inteligent (AI)</i> untuk pembelajaran lebih mendalam lagi.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Dari pelatihan ini, peserta pelatihan merasakan manfaat dilaksanakan oleh tim pengabdian masyarakat mereka mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan dan berguna untuk diri mereka. Informasi tentang pentingnya pemberdayaan masyarakat, penggunaan berbagai aplikasi digital untuk pembelajaran.

Sebanyak 78,59% peserta pelatihan yang terdiri dari siswa-siswi tersebut menjawab sangat setuju terhadap 11 pernyataan yang merupakan indikator evaluasi dari program pengabdian ini. Dan sisanya 21,41% menjawab setuju. Sedangkan yang menjawab tidak setuju dan setuju masing-masing 0%. Artinya peserta pelatihan merasa puas dan memberikan apresiasi yang baik terhadap terlaksananya pengabdian ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Islam Riau, DPPM UIR dan Kepala SMAN 1 Batang Cenaku yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan ini. Tak lupa pula kami ucapkan terima kepada seluruh pihak yang telah membantu menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada siswa dan siswi SMAN 1 Batang Cenaku baik secara langsung maupun tak langsung.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., & Arifin, R. (2021). Security awareness in digital literacy programs for high school students. *Cybersecurity Journal*, 8(2), 80–90.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2), 87-92.
- Bawden, D., & Robinson, L. (2019). Perspectives on digital literacy: Concepts, policies, and future directions. *Information Research*, 24(3), 234–256.
- Fitriana, M., & Harsono, D. (2021). Implementing digital literacy in Indonesian high schools: Challenges and opportunities. *Journal of Education Policy*, 9(3), 45–60.
- Khasanah, U., & Herina, H. (2019, March). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Kurniawan, R., & Widodo, T. (2020). Digital literacy enhancement in rural areas: A community service approach. *Community Service Journal*, 5(2), 100–110.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2022). Balancing opportunities and risks in children's use of the internet: The role of digital literacy. *Education and Information Technologies*, 27(2), 115–134.
- Ng, W. (2018). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078.
- Nugroho, R., Prihatsanti, U., & Aryani, L. (2021). Enhancing students' digital literacy in remote areas: A case study in Indonesia. *Journal of Educational Development*, 45(2), 89–102.
- Prasetyo, D., & Anugrah, A. (2021). Digital security awareness among high school students: A pilot study. *Cybersecurity and Education Review*, 7(3), 22–30.
- Putra, A. N., Sari, M., & Yulianto, T. (2020). The digital literacy divide in rural schools: Evidence from Indonesia. *Education and Information Technologies*, 25(4), 3465–3478.
- Rahman, T., Adhitya, R., & Fitriana, R. (2020). Participatory learning methods in digital literacy training for high school students. *Journal of Digital Education*, 13(1), 56–68.
- Sahidillah, M. W., & Miftahurrisqi, P. (2019). Whatsapp sebagai media literasi digital siswa. *Jurnal Varidika*, 31(1), 52-57.
- Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2020). New technology and digital worlds: Analyzing equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, 44(1), 225–247.
- Yahya, H., Noor, R., & Amran, A. (2022). Digital literacy and student engagement in learning: A systematic review. *Journal of Educational Technology*, 10(4), 50–65.