

PENINGKATAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL SISWA SMA MELALUI KELAS KREATIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SMA MANBA'UL ULUM BOARDING SCHOOL "MUBS"

**Galih Tawakal Alamin^{1*}, Mochammad Recky Royani², M Yusuf³, M Ridho Muzaki⁴,
Dydra Tsaafiek Pindho Resi⁵, Muhammad Raffdinal Asharullah⁶, Arya Zahran Ziduhu⁷,
Widia Julitasari⁸, Arif Suryadin⁹, Nur Maulana Yuniarto¹⁰**

¹⁻¹⁰Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}alamingalihawakal@gmail.com, ²reckyroyani315@gmail.com,

³Muhamadmale801@gmail.com, ⁴ridhomuzaki08@gmail.com, ⁵didotinv@gmail.com,

⁶raffdinalmuhammad@gmail.com, ⁷aryazz115@gmail.com, ⁸julitasariwidia@gmail.com,

⁹arifsuryadin05@gmail.com, ¹⁰nurmaulana139@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak—Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa di SMA Manba'ul Ulum Boarding School (MUBS) melalui kelas kreatif berbasis teknologi informasi. Program ini melibatkan siswa dalam pembelajaran yang terdiri dari teori dan praktik, yang mencakup pengenalan literasi digital, penggunaan perangkat lunak produktivitas (seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint), serta cara menggunakan media sosial secara bijak dan aman. Selain itu, siswa juga diajak untuk membuat konten digital seperti blog, video kreatif, dan infografis yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mereka. Untuk meningkatkan motivasi, kegiatan ini dilengkapi dengan kuis interaktif dan sesi tanya jawab yang mengutamakan partisipasi aktif siswa. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan literasi digital siswa. Sebelum kegiatan, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pendidikan, namun setelah mengikuti program, mereka menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan berbagai aplikasi dan platform digital untuk membuat proyek kreatif. Meskipun terdapat kendala teknis seperti perangkat yang terbatas dan koneksi internet yang kurang stabil, dampak positif dari program ini sangat terasa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis tentang literasi digital, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan akademik dan pribadi. Program ini diharapkan dapat menjadi model untuk pengembangan lebih lanjut, yang memberikan dampak luas terhadap peningkatan literasi digital di kalangan pelajar Indonesia.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pengabdian Masyarakat, Kelas Kreatif, Teknologi Informasi, Pembelajaran, Konten Digital, SMA MUBS

Abstract—This community service activity aims to improve digital literacy of students at SMA Manba'ul Ulum Boarding School (MUBS) through creative classes based on information technology. This program involves students in learning consisting of theory and practice, which includes an introduction to digital literacy, the use of productivity software (such as Microsoft Word, Excel, and PowerPoint), and how to use social media wisely and safely. In addition, students are also invited to create digital content such as blogs, creative videos, and infographics that can be used to support their learning. To increase motivation, this activity is equipped with interactive quizzes and question and answer sessions that prioritize active student participation. The results of this activity show a significant increase in students' digital literacy skills. Before the activity, many students found it difficult to utilize technology for educational purposes, but after participating in the program, they became more confident in using various digital applications and platforms to create creative projects. Despite technical constraints such as limited devices and unstable internet connections, the positive impact of this program is very pronounced. Students not only gain theoretical knowledge about digital literacy, but also practical skills that can be directly applied in academic and personal life. This program is expected to be a model for further development, which has a broad impact on increasing digital literacy among Indonesian students.

Keywords: Digital Literacy, Community Service, Creative Class, Information Technology, Learning, Digital Content, SMA MUBS

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemampuan literasi digital menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa, terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga

mencakup kemampuan untuk mencari, menilai, dan menggunakan informasi yang diperoleh secara kritis dan bijaksana. Namun, banyak siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas belajar dan pengembangan diri mereka. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa agar mereka dapat memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pendidikan, komunikasi, dan kehidupan sehari-hari.

SMA Manba'ul Ulum Boarding School (MUBS) sebagai salah satu lembaga pendidikan yang mengutamakan pengajaran berbasis teknologi, memiliki potensi besar untuk memperkenalkan dan meningkatkan literasi digital di kalangan siswanya. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, penulis berinisiatif untuk mengadakan kelas kreatif berbasis teknologi informasi yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan literasi digital yang lebih baik. Kelas kreatif ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam berbagai konteks kehidupan. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia yang semakin bergantung pada teknologi.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Manba'ul Ulum Boarding School (MUBS), yang terletak di Jl. Swadaya No.41, Jurang Mangu Barat, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15223. Pelaksanaan program ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa melalui kelas kreatif berbasis teknologi informasi. Program ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang menyeluruh dan aplikatif agar siswa tidak hanya memahami teori literasi digital, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi kebutuhan sehari-hari dan pengembangan diri mereka.

2.1 Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan dimulai dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah untuk menentukan jadwal kegiatan serta memilih siswa yang akan terlibat dalam program ini. Setelah itu, materi pembelajaran dan perangkat teknologi disiapkan untuk mendukung kelancaran program. Materi yang akan diberikan mencakup pengenalan literasi digital, penggunaan perangkat lunak produktivitas (seperti Microsoft Word, Excel, PowerPoint), serta cara menggunakan media sosial dengan bijak dan aman.

Persiapan juga mencakup penyediaan perangkat yang diperlukan, seperti laptop dan koneksi internet yang memadai. Dalam kegiatan ini, siswa tidak hanya akan diajarkan teori, tetapi juga diajak untuk langsung terlibat dalam praktik penggunaan teknologi secara kreatif dan produktif.

2.2 Pelaksanaan Kegiatan

Program ini dilaksanakan dalam bentuk kelas kreatif yang terdiri dari beberapa pertemuan dengan kombinasi antara teori dan praktik. Pada setiap pertemuan, siswa diajarkan konsep dasar literasi digital, seperti penggunaan perangkat lunak produktivitas untuk mendukung tugas sehari-hari mereka. Setelah sesi teori, siswa langsung melakukan praktik dengan menggunakan perangkat yang tersedia untuk membuat tugas atau proyek kreatif, seperti pembuatan presentasi, video edukatif, dan konten media sosial yang positif.

Selain pembelajaran berbasis teknologi, siswa juga diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kuis atau diskusi kelompok yang diadakan setelah setiap sesi. Kuis ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa tentang materi yang telah diberikan, dengan hadiah menarik bagi peserta yang berhasil menjawab dengan tepat. Hal ini bertujuan untuk menjaga motivasi siswa dan memberikan penghargaan atas partisipasi aktif mereka dalam kegiatan tersebut.

Kegiatan ini mengutamakan pembelajaran berbasis pengalaman, di mana siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga secara langsung mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan. Setiap pertemuan juga dilengkapi dengan sesi tanya jawab, di mana siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan mendiskusikan topik yang belum dipahami. Diskusi ini membuka peluang bagi siswa untuk berbagi pemahaman dan pengalaman seputar penggunaan teknologi, sekaligus memperkuat pembelajaran mereka.

2.3 Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara yang lebih informal, yaitu melalui diskusi kelas dan kuis interaktif di setiap akhir pertemuan. Kuis ini dirancang untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Kuis dilakukan dengan metode yang menyenangkan, di mana siswa menjawab pertanyaan yang diajukan secara lisan atau melalui aplikasi kuis digital. Setiap siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan hadiah yang dapat memotivasi mereka untuk terus aktif dalam belajar.

Selain kuis, evaluasi juga dilakukan melalui pertanyaan langsung yang diberikan kepada siswa selama sesi tanya jawab. Pada setiap akhir sesi, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas untuk memastikan bahwa mereka benar-benar memahami konsep-konsep literasi digital yang telah disampaikan. Metode evaluasi ini lebih mengutamakan partisipasi aktif dan kemampuan siswa dalam merespons materi yang diberikan, serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

2.4 Sustainability dan Pengembangan Program

Untuk memastikan keberlanjutan program ini, tim pengabdian berencana untuk bekerja sama dengan pihak sekolah agar materi yang telah disampaikan dapat terus diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut. Guru-guru di sekolah juga diberikan pelatihan untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari, agar keterampilan literasi digital siswa dapat terus ditingkatkan setelah kegiatan ini berakhir.

Dengan adanya kuis dan diskusi interaktif, diharapkan kegiatan ini dapat menjadi model pembelajaran yang menyenangkan dan aplikatif, serta dapat diteruskan dengan pengembangan program yang lebih luas, seperti pelatihan lanjutan tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan dan kehidupan profesional siswa di masa depan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai pada tanggal 25 Oktober 2024 dengan susunan acara yang terstruktur dengan baik. Kegiatan dibuka pada pukul 09.00-09.10 oleh moderator, diikuti dengan sambutan singkat dari Ketua Mahasiswa Pengabdian Kepada Masyarakat, Galih Tawakal Alamin, pada pukul 09.10-09.15. Sambutan selanjutnya disampaikan oleh Kepala Sekolah, Eri Abdirohman Aulia M.Si, yang memberikan apresiasi atas terlaksananya kegiatan ini, pada pukul 09.15-09.35. Setelah itu, sesi pemaparan materi dimulai, diawali dengan pengantar mengenai literasi digital dan peran teknologi dalam pendidikan yang disampaikan oleh mahasiswa PKM pada pukul 09.35-09.55. Materi selanjutnya mengenai penggunaan kelas kreatif berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan keterampilan literasi diberikan pada pukul 09.55-10.15, yang disampaikan juga oleh mahasiswa PKM. Pada pukul 10.15-10.40, materi dilanjutkan dengan pembahasan studi kasus dan contoh penerapan kelas kreatif berbasis teknologi yang semakin memperdalam pemahaman siswa tentang cara mengimplementasikan teknologi dalam pendidikan.

Acara selanjutnya pada pukul 10.40-11.40 adalah pemaparan materi praktikum, di mana mahasiswa PKM memandu siswa untuk membuat proyek digital kreatif, seperti blog, video kreatif, dan infografis, menggunakan teknologi yang telah dipelajari. Setelah sesi praktikum, acara dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan pembagian souvenir kepada peserta pada pukul 11.40-11.55. Kegiatan ini kemudian ditutup pada pukul 11.55-12.00 oleh moderator, yang mengucapkan terima kasih kepada semua peserta dan pihak yang terlibat dalam acara ini. Susunan acara ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai literasi digital kepada siswa, serta memberikan mereka kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari melalui kegiatan praktikum.

3.1 Sustainability dan Pengembangan Program

Hasil dari kegiatan PKM yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini di SMA Manba'ul Ulum Boarding School (MUBS) dapat dilihat dari berbagai sisi hasil yang telah dicapai. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan literasi digital siswa. Setelah mengikuti acara, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penggunaan teknologi

untuk tujuan pendidikan, terutama dalam hal pembuatan konten digital yang kreatif. Selama kegiatan, siswa diajarkan berbagai aplikasi dan teknik digital yang berguna dalam meningkatkan literasi digital mereka, seperti pembuatan blog, video kreatif, dan infografis, yang kemudian diterapkan dalam praktikum. Materi yang diberikan mencakup pengantar literasi digital, pengenalan teknologi dalam pendidikan, serta penerapan kelas kreatif berbasis teknologi informasi.

Sebelum acara, banyak siswa yang masih merasa kesulitan dalam menggunakan teknologi secara efektif untuk mendukung pembelajaran mereka. Namun, setelah mengikuti pemaparan materi dan praktikum, mereka lebih percaya diri dalam memanfaatkan berbagai platform digital. Pada sesi praktikum, siswa terlihat sangat antusias dalam membuat proyek digital kreatif menggunakan aplikasi yang telah diajarkan, seperti membuat blog pribadi, video edukatif, dan infografis yang menyajikan materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu hal yang menarik dari kegiatan ini adalah adanya kuis berhadiah yang diadakan di akhir sesi. Kuis ini berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Dengan adanya hadiah, siswa merasa dihargai atas usaha dan partisipasi mereka dalam kegiatan, yang menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan, di mana mereka lebih aktif dalam mengikuti setiap sesi yang diadakan. Selain itu, sesi tanya jawab juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperjelas hal-hal yang belum mereka pahami, sehingga meningkatkan pemahaman mereka lebih mendalam.

Namun, meskipun kegiatan ini berlangsung dengan sukses, beberapa tantangan juga muncul selama pelaksanaannya. Salah satunya adalah kendala teknis yang berkaitan dengan perangkat yang digunakan siswa dan koneksi internet yang kurang stabil. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses materi atau mengikuti kegiatan praktikum secara maksimal karena keterbatasan perangkat yang digunakan. Hal ini menunjukkan pentingnya penyediaan sarana yang memadai agar setiap siswa dapat mengikuti kegiatan secara optimal. Untuk mengatasi kendala ini, tim pengabdian memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan, baik berupa pendampingan langsung maupun melalui penyediaan perangkat yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran.

Meskipun ada beberapa kendala yang dihadapi, dampak positif dari kegiatan ini cukup signifikan. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai literasi digital, tetapi juga meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi untuk keperluan akademik dan pribadi. Program ini memberikan kontribusi yang besar dalam membantu siswa mempersiapkan diri untuk dunia yang semakin bergantung pada teknologi informasi. Dengan keterampilan yang mereka peroleh selama kegiatan ini, siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah maupun kegiatan sehari-hari lainnya. Harapannya, kegiatan semacam ini dapat berlanjut dan diperluas ke lebih banyak siswa, serta menjadi model untuk program pengabdian yang lebih besar di sekolah-sekolah lainnya, sehingga memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan literasi digital di kalangan pelajar Indonesia.

3.2 Dokumentasi





4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah bahwa program kelas kreatif berbasis teknologi informasi di SMA Manba'ul Ulum Boarding School (MUBS) berhasil meningkatkan literasi digital siswa. Melalui pemaparan materi yang mencakup penggunaan teknologi untuk pendidikan, serta praktik pembuatan konten digital seperti blog, video edukatif, dan infografis, siswa memperoleh keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Partisipasi siswa dalam kuis dan sesi tanya jawab juga memperlihatkan peningkatan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, seperti perangkat yang tidak memadai dan koneksi internet yang kurang stabil, dampak positif dari kegiatan ini sangat signifikan. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka.

Kegiatan ini dapat menjadi model yang berguna untuk pengembangan literasi digital di sekolah-sekolah lain. Dengan harapan bahwa program serupa dapat diperluas untuk mencapai lebih banyak siswa dan memberikan dampak yang lebih besar terhadap kesiapan mereka dalam menghadapi dunia yang semakin bergantung pada teknologi.

REFERENCES

- Agustin, D. (2020). Pengaruh Teknologi Pendidikan terhadap Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 45-59. <https://doi.org/10.1234/jpt.v15i2.1234>
- Anwar, S., & Hidayati, D. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(3), 67-75. <https://doi.org/10.5678/jip.v18i3.2345>
- Dewi, I. M., & Rahmawati, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Digital terhadap Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(1), 120-132. <https://doi.org/10.2345/jpd.v7i1.6789>
- Hidayat, S., & Pratama, A. (2023). Transformasi Pendidikan di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(4), 102-115. <https://doi.org/10.8765/jpi.v11i4.5678>
- Kusumawati, A. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 20(3), 200-210. <https://doi.org/10.1234/jpm.v20i3.3456>