



## **Edukasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Kesadaran Siswa SMK dalam Bijak Menggunakan Teknologi**

**Terttiaavini<sup>1\*</sup>, Tedy Setiawan Saputra<sup>2</sup>, Lesfandra<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Manajemen, STIE APRIN, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Destinasi Pariwisata, Politeknik Sains Seni Rekayasa, Indonesia

\*Corresponding author: [avini.saputra@uigm.ac.id](mailto:avini.saputra@uigm.ac.id)

*Received 30-10-2025*

*Revised 16-11-2025*

*Published 12-12-2025*

### **ABSTRAK**

Kesadaran siswa dalam menjaga keamanan data, menerapkan etika digital, dan memanfaatkan teknologi secara produktif masih rendah, sehingga berpotensi menimbulkan risiko penyalahgunaan teknologi dan perilaku digital yang tidak tepat. Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya literasi digital siswa meliputi kurangnya pengetahuan dan keterampilan digital, rendahnya kesadaran dan disiplin, keterbatasan dukungan guru dan akses teknologi, serta materi pembelajaran yang kurang interaktif. Pengabdian ini bertujuan untuk mengukur tingkat literasi digital siswa, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi, serta merancang dan melaksanakan program pelatihan literasi digital yang efektif bagi siswa SMK. Metode yang diterapkan mencakup penyampaian materi interaktif, tugas kreatif berupa pembuatan video ajakan atau iklan digital, serta evaluasi kuantitatif dan kualitatif melalui pre-test, post-test, observasi, dan diskusi kelompok. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan rata-rata skor pre-test dari 2,86 menjadi 4,46, atau sebesar 64,06%, serta perubahan sikap positif peserta. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan literasi digital yang terstruktur penting untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap bijak siswa SMK.

**Kata kunci:** Literasi Digital; Keamanan Data; Etika Digital; Pelatihan Interaktif

### **ABSTRACT**

*Students' awareness in maintaining data security, applying digital ethics, and using technology productively remains low, which may lead to the misuse of technology and inappropriate digital behavior. Factors influencing students' digital literacy include limited knowledge and digital skills, low awareness and self-discipline, insufficient teacher support and technology access, and less interactive learning materials. This community service aims to measure students' digital literacy, identify influencing factors, and design and implement an effective digital literacy training program for vocational high school students. The methods applied include interactive material delivery, creative assignments such as making digital promotion videos or ads, and quantitative and qualitative evaluations through pre-test, post-test, observations, and group discussions. The results show an increase in the average pre-test score from 2.86 to 4.46 (64.06%) and positive changes in students' attitudes, highlighting the importance of structured digital literacy training to improve knowledge, skills, and responsible digital behavior.*

**Keywords:** Digital Literacy; Data Security; Digital Ethics; Interactive Training

## **PENDAHULUAN**

Era transformasi digital menuntut setiap individu untuk memiliki literasi digital yang memadai, terutama generasi muda yang menjadi pengguna aktif teknologi informasi (Dinata, 2021). Kota Palembang sebagai salah satu pusat pendidikan di



Sumatera Selatan menunjukkan kondisi literasi digital siswa SMK yang masih bervariasi. Meskipun akses terhadap perangkat digital relatif luas, pemanfaatannya dalam konteks pendidikan dan pengembangan diri belum optimal. Siswa cenderung memandang literasi digital hanya sebatas penggunaan perangkat, padahal literasi digital juga mencakup keterampilan kritis dalam memilah informasi, menjaga keamanan data, dan berperilaku etis di ruang digital (Rusdy, 2021; Yani et al., 2021). Selain itu, keterbatasan stabilitas dan kecepatan internet menjadi kendala dalam menunjang pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pemanfaatan perangkat digital lebih banyak diarahkan untuk hiburan dibandingkan aktivitas produktif. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi digital yang tersedia dengan penerapannya secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menyoroti permasalahan ini. Terttiavini & Saputra (2023) menegaskan bahwa meskipun program literasi digital mampu meningkatkan pemahaman siswa, pemanfaatannya dalam pembelajaran belum maksimal (Terttiaavini & Saputra, 2022). Andhikasari dkk. (2023) menemukan bahwa literasi digital di SMK Sore Palembang sudah diterapkan, tetapi kualitas bahan ajar dan keterampilan guru masih menjadi hambatan efektivitas pembelajaran (Andhikasari et al., 2023). Purmadi dkk. (2022) melalui Penelitian ini mengembangkan aplikasi *m-learning* berbasis Android dengan model ADDIE dan terbukti efektif meningkatkan literasi digital siswa SMK (Purmadi et al., 2022).

Temuan-temuan tersebut memperlihatkan adanya gap berupa rendahnya integrasi literasi digital ke dalam praktik pembelajaran yang interaktif dan aplikatif, sehingga diperlukan program pelatihan terstruktur yang tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan dan sikap bijak siswa dalam penggunaan teknologi digital (Terttiaavini & Saputra, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pertanyaan penelitian yang diidentifikasi adalah: (1) bagaimana tingkat literasi digital siswa SMK di Kota Palembang saat ini, (2) faktor apa saja yang memengaruhi rendahnya literasi digital siswa SMK, dan (3) strategi apa yang efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa SMK di Kota Palembang.

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah: (1) mengukur tingkat literasi digital siswa SMK di Kota Palembang melalui *pre-test* dan *post-test*, (2) mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi literasi digital siswa, (3) merancang dan melaksanakan program pelatihan literasi digital yang efektif dan interaktif, serta (4) mengevaluasi dampak pelatihan terhadap peningkatan literasi digital siswa secara kuantitatif dan kualitatif, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun kreativitas.

Upaya peningkatan literasi digital sebelumnya telah dilakukan, antara lain melalui pelatihan literasi keuangan dan digital money di SMK Muhammadiyah 3 Palembang (9 Oktober 2024) dan seminar literasi digital dasar di SMK Negeri 1 Palembang (25 Juli 2024). Namun, kegiatan tersebut belum bersifat intensif dan berkelanjutan, sehingga masih dibutuhkan strategi yang lebih terstruktur, aplikatif, dan berorientasi pada pembelajaran kreatif (Terttiaavini et al., 2025). Oleh karena itu,

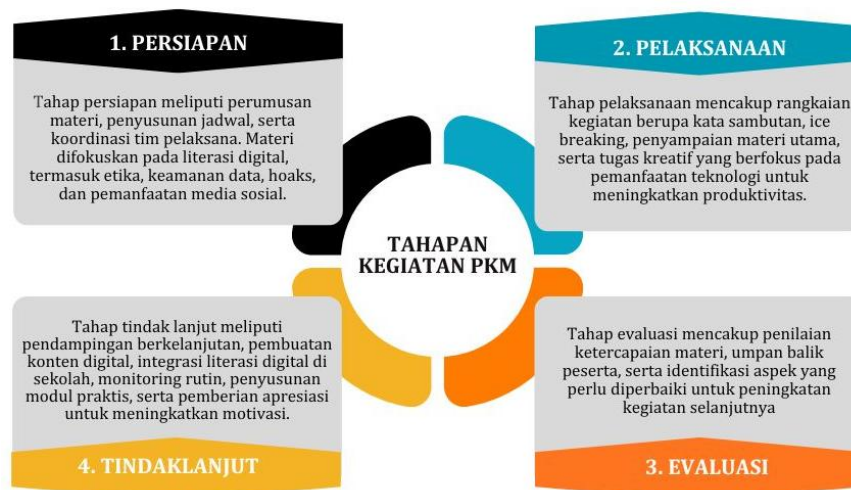
diperlukan program pengabdian yang tidak hanya berfokus pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi secara bijak.

Kegiatan ini dievaluasi secara kuantitatif melalui pre-test dan post-test, serta kualitatif melalui observasi, diskusi, dan refleksi untuk menilai peningkatan pengetahuan dan kesadaran digital siswa. Siswa juga melaksanakan tugas kreatif berupa pembuatan konten digital guna melatih keterampilan komunikasi dan penerapan literasi digital secara produktif. (Samboteng et al., 2023; Terttiaavini et al., 2020).

Kontribusi kegiatan ini terlihat dari meningkatnya pemahaman siswa mengenai perlindungan data pribadi, etika digital, dan pemanfaatan teknologi secara kreatif. Bagi sekolah dan masyarakat, kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran guru terhadap literasi digital, memperkuat kolaborasi antara universitas dan sekolah, serta menghadirkan model pengabdian yang dapat direplikasi. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi nyata dalam penguatan kompetensi siswa dan kapasitas institusi pendidikan untuk membangun ekosistem literasi digital di Kota Palembang.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Gambar 1 merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan.



**Gambar 1.** Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Seluruh tahapan dilaksanakan dengan melibatkan dosen dan mahasiswa, serta mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah.

### 2.1. Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan perumusan materi, penyusunan jadwal, dan koordinasi tim pelaksana (tiga dosen dan dua mahasiswa). Materi difokuskan pada isu utama literasi digital seperti etika, keamanan data, hoaks, serta pemanfaatan media

sosial secara produktif. Persiapan teknis mencakup perangkat presentasi, ruang kegiatan, dan administrasi untuk memastikan kegiatan berjalan optimal.

## 2.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini diselenggarakan pada 7 November 2024 bertempat di SMK YTK Kimia Palembang, dengan mengundang siswa/i dari 15 sekolah tingkat SMK dan SMA se-Kota Palembang. Adapun rangkaian kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

### 1. Kata Sambutan

Acara dibuka dengan sambutan dari Kepala Sekolah SMK Kimia YTK Palembang, Ibu Eti Nurpita Purnamasari, ST., MT. Dalam sambutannya, beliau menekankan pentingnya peran sekolah dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga bijak dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menunjang masa depan yang produktif.

### 2. Ice Breaking

Setelah sesi pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan ice breaking berupa kuis interaktif yang bertujuan mencairkan suasana, meningkatkan partisipasi, serta memfokuskan perhatian peserta sebelum memasuki materi inti (Bagus Rusman, 2022; Coerla Baseka et al., 2023; Haryati & Puspitaningrum, 2023).

### 3. Penyampaian Materi Utama

Materi inti disampaikan oleh Dr. Terttiaavini, S.Kom., M.Kom. dengan topik *"Bijak dalam Menggunakan Teknologi Digital"* yang mencakup lima aspek utama: penggunaan teknologi secara bijak, jejak digital dan privasi data, etika bermedia sosial, strategi penggunaan media sosial yang sehat, serta pemanfaatan gawai untuk prestasi. Penyampaian dilakukan secara interaktif melalui studi kasus dan diskusi agar mudah dipahami dan relevan bagi siswa. Gambar 2 merupakan kegiatan pemberian materi oleh narasumber.



**Gambar 2.** Pemberian materi oleh Nara sumber

### 4. Tugas Kreatif: Pemanfaatan Teknologi untuk Produktivitas

Sebagai tindak lanjut, siswa membuat iklan, video ajakan, atau poster animasi bertema penggunaan teknologi bijak. Kegiatan kelompok (3–5 siswa) ini melatih penerapan literasi digital secara kreatif menggunakan aplikasi Canva dan CapCut dengan pendampingan narasumber. Karya dipresentasikan dan dinilai, dengan

hadiah jam digital untuk karya terbaik. Aktivitas ini mengasah kreativitas, etika, dan sikap bijak berteknologi secara holistik.



**Gambar 3.** Suasana saat melaksanakan tugas Kreatif : (a) Kelompok siswa yang mengikuti tugas kreatif, (b) Suasana lomba

Hasil dari tugas kreatif, dipilih tiga karya yang paling menarik dengan tema berbeda namun sama-sama menekankan pentingnya bijak dalam menggunakan teknologi. Pertama, “Belajar Cerdas”, yang menekankan penggunaan teknologi untuk kegiatan bermanfaat seperti belajar, berkreasi, dan berprestasi. Kedua, “Smart Bareng Yuk-Cerdas Berdigital”, yang menyampaikan pesan bahwa bermain gadget memang seru, tetapi akan lebih seru jika dimanfaatkan untuk hal-hal positif. Ketiga, “Bersama teknologi Raih Prestasi”, yang menegaskan bahwa teknologi dapat menjadi sahabat dalam meraih pencapaian, namun juga berpotensi melalaikan bila tidak digunakan dengan bijak. Gambar 4 menampilkan hasil dari tugas kreatif.



**Gambar 4.** Hasil Tugas kreatif Siswa berupa poster digital ajakan cerdas menggunakan Teknologi

### 2.3. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilaksanakan melalui dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa terkait literasi digital. Sementara itu, pendekatan kualitatif dilakukan melalui observasi langsung, diskusi kelompok, dan refleksi peserta yang menggambarkan perubahan sikap serta kesadaran siswa dalam

menggunakan teknologi secara bijak. Seluruh hasil evaluasi dianalisis guna melihat ketercapaian indikator keberhasilan kegiatan pelatihan ini. Adapun variabel dan indikator yang digunakan dalam kegiatan evaluasi ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Variabel dan Instrumen Evaluasi Kegiatan Pelatihan Literasi Digital

| Variabel                        | Indikator                                                                                                                          | Pernyataan Penilaian                                                                                                                                                  |
|---------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P1-Pemahaman Keamanan Digital   | 1. Mengetahui pentingnya menjaga data pribadi.<br>2. Memahami risiko penyalahgunaan teknologi.                                     | – Saya memahami pentingnya menjaga kerahasiaan data pribadi di internet.<br>– Saya menyadari risiko penyalahgunaan teknologi digital                                  |
| P2-Etika Digital                | 1. Menunjukkan sikap sopan saat berinteraksi online.<br>2. Menghindari perilaku negatif di media sosial.                           | – Saya berkomunikasi dengan bahasa yang sopan dalam interaksi digital.<br>– Saya menghindari menyebarkan ujaran kebencian/hoaks.                                      |
| P3-Pemanfaatan Teknologi        | 1. Menggunakan teknologi untuk kegiatan produktif.<br>2. Memanfaatkan teknologi untuk belajar mandiri.                             | – Saya menggunakan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar saya.<br>– Saya mencari sumber belajar tambahan melalui internet.                                       |
| P4-Kesadaran Bijak Berteknologi | 1. Memiliki sikap selektif dalam menggunakan aplikasi/platform digital.<br>2. Menyadari dampak positif dan negatif dari teknologi. | – Saya hanya menggunakan aplikasi yang bermanfaat bagi saya.<br>– Saya memahami dampak negatif penggunaan teknologi berlebihan.                                       |
| P5-Perubahan Perilaku Digital   | 1. Adanya peningkatan perilaku positif setelah mengikuti kegiatan.<br>2. Adanya pengurangan perilaku berisiko digital.             | – Setelah mengikuti kegiatan ini, saya lebih berhati-hati dalam membagikan informasi pribadi.<br>– Saya mengurangi kebiasaan penggunaan media sosial yang berlebihan. |

Skala penilaian menggunakan Skala likert yang terdiri dari 5 pilihan yaitu : 1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Netral, 4 = Setuju dan 5 = Sangat Setuju. Dengan tersusunnya tabel variabel dan instrumen evaluasi ini, diharapkan pelaksanaan kegiatan pelatihan literasi digital dapat terukur secara sistematis, sehingga peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap bijak peserta terhadap teknologi dapat dipantau dan dievaluasi secara efektif.

## 2.4. Tindaklanjut

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan pelatihan literasi digital, beberapa langkah strategis akan dilaksanakan dengan target yang jelas untuk memastikan peserta dapat menginternalisasi dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan secara berkelanjutan:

### 1) Pendampingan dan Konsultasi Berkelanjutan

Tim pelaksana akan menyediakan forum daring dan sesi konsultasi rutin untuk setiap peserta. Tujuannya adalah memastikan siswa dapat mengaplikasikan prinsip bijak berteknologi dalam aktivitas sehari-hari, seperti menjaga keamanan data, memilih konten digital yang bermanfaat, serta mengelola waktu penggunaan media sosial. Setiap peserta ditargetkan mengikuti minimal dua sesi

pendampingan dalam sebulan untuk memantau implementasi pengetahuan yang diperoleh.

2) Produksi Konten Kreatif Digital

Peserta diarahkan untuk membuat konten edukatif berupa video, poster, infografis, atau kampanye sosial media yang menekankan pentingnya literasi digital. Setiap kelompok diharapkan menghasilkan minimal satu karya per bulan. Konten terbaik akan dipublikasikan melalui platform sekolah atau media sosial resmi, sebagai upaya mendorong peer learning dan memberi apresiasi terhadap kreativitas serta penerapan praktik literasi digital.

3) Integrasi Literasi Digital ke Kegiatan Sekolah

Pengetahuan yang diperoleh peserta akan diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler, seperti proyek kelas, program OSIS, dan klub teknologi. Targetnya adalah terciptanya budaya digital positif di sekolah, di mana siswa secara rutin menerapkan prinsip bijak berteknologi, menghindari perilaku digital berisiko, serta memanfaatkan gawai dan media sosial untuk pembelajaran dan kreativitas.

4) Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan

Tim pelaksana akan melakukan pemantauan berkala terhadap perilaku digital peserta melalui observasi, kuisioner, dan refleksi kelompok. Target evaluasi mencakup peningkatan kesadaran digital, penurunan perilaku berisiko, serta peningkatan keterampilan memanfaatkan teknologi untuk produktivitas. Hasil monitoring akan digunakan untuk menyesuaikan strategi pelatihan dan pendampingan di tahap berikutnya.

5) Penyusunan Modul dan Panduan Praktis Literasi Digital

Berdasarkan hasil kegiatan dan pengalaman peserta, tim akan menyusun modul atau panduan praktis literasi digital. Modul ini ditargetkan menjadi referensi resmi bagi siswa, guru, dan sekolah dalam menyelenggarakan pelatihan lanjutan, sekaligus memastikan keberlanjutan penerapan literasi digital di masa depan.

6) Apresiasi dan Penguatan Motivasi

Peserta yang menunjukkan implementasi terbaik dalam penerapan literasi digital akan diberikan penghargaan, seperti sertifikat, publikasi karya, atau hadiah simbolis. Tujuannya adalah menumbuhkan motivasi intrinsik untuk terus menerapkan sikap bijak berteknologi dan mendorong peserta lain meniru praktik positif.

Dengan serangkaian tindak lanjut ini, kegiatan pelatihan diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan kognitif siswa, tetapi juga keterampilan praktis dan sikap afektif, sehingga tercipta budaya literasi digital yang produktif, aman, dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

## **HASIL KEGIATAN**

Sub-bab ini memaparkan hasil dan analisis kegiatan literasi digital yang menyoroti peningkatan pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta dalam penggunaan teknologi secara bijak, berdasarkan evaluasi kegiatan.

### 3.1. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan dilakukan secara sistematis melalui perumusan materi, penyusunan jadwal, koordinasi tim, dan persiapan teknis. Materi difokuskan pada literasi digital, meliputi etika, keamanan data, serta pemanfaatan teknologi dan media sosial secara bijak dan produktif.

### 3.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada 7 November 2024 di SMK Kimia YTK Palembang dengan peserta dari 15 sekolah SMK/SMA. Rangkaian kegiatan meliputi sambutan, ice breaking, penyampaian materi interaktif, tugas kreatif pembuatan konten digital, hingga presentasi hasil karya. Kegiatan ini menekankan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, sehingga peserta memperoleh pengetahuan, keterampilan praktis, dan sikap bijak dalam penggunaan teknologi digital.

### 3.3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur efektivitas materi dan metode pelatihan :

a) Kuantitatif

Pre-test dan post-test menunjukkan rata-rata peningkatan pengetahuan peserta sebesar 64,06%, menandakan bahwa materi yang disampaikan dan metode pembelajaran yang diterapkan selama pelatihan efektif. Hasil ini menunjukkan kemampuan peserta dalam memahami konsep literasi digital, termasuk aspek keamanan, etika, dan pemanfaatan teknologi secara produktif.

b) Kualitatif

Observasi, diskusi kelompok, dan refleksi peserta menunjukkan perubahan sikap positif, peningkatan kesadaran terhadap keamanan digital, penerapan etika interaksi online, serta perilaku produktif dalam penggunaan teknologi. Variabel dan instrumen evaluasi yang disusun menggambarkan ketercapaian indikator keberhasilan kegiatan secara sistematis dan menjadi dasar analisis pada bagian hasil dan pembahasan. Tabel 2 menyajikan hasil evaluasi kuantitatif pelatihan literasi digital.

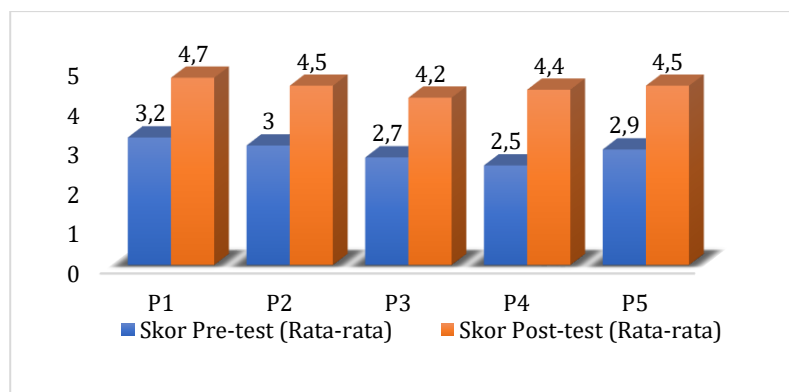
**Tabel 2.** Hasil Pre-test dan Post-test kegiatan Pelatihan Literasi Digital

| Inisial Indikator | Skor Pre-test (Rata-rata) | Skor Post-test (Rata-rata) | Peningkatan (%) |
|-------------------|---------------------------|----------------------------|-----------------|
| P1                | 3.2                       | 4.7                        | 68.09           |
| P2                | 3.0                       | 4.5                        | 66.67           |
| P3                | 2.7                       | 4.2                        | 64.29           |
| P4                | 2.5                       | 4.4                        | 56.82           |
| P5                | 2.9                       | 4.5                        | 64.44           |
| Jumlah            | 2.86                      | 4.46                       | 64.06           |

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa semua variabel evaluasi mengalami peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test, yang menunjukkan efektivitas kegiatan pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek literasi digital. Pemahaman Keamanan Digital naik dari 3,2 menjadi 4,7

(68,09%), Etika Digital dari 3,0 menjadi 4,5 (66,67%), dan Pemanfaatan Teknologi dari 2,7 menjadi 4,2 (64,29%). Kesadaran Bijak Berteknologi meningkat dari 2,5 menjadi 4,4 (56,82%), sementara Perubahan Perilaku Digital naik dari 2,9 menjadi 4,5 (64,44%). Secara keseluruhan, rata-rata skor peserta meningkat dari 2,86 menjadi 4,46 atau 64,06%, menunjukkan efektivitas materi dan metode pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan praktik bijak berteknologi.

Peningkatan tersebut mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif dan kontekstual mampu membantu peserta memahami konsep literasi digital secara lebih mendalam dan aplikatif. Grafik 5 menyajikan perbandingan skor pre-test dan post-test dapat memberikan gambaran visual mengenai peningkatan kompetensi peserta, memudahkan pemahaman tren hasil evaluasi secara cepat dan jelas.



**Gambar 5.** Perbandingan Skor Pre-Test Dan Post-Test

### 3.4. Tindak Lanjut Kegiatan

Sebagai tindak lanjut, kegiatan ini direncanakan dengan target strategis untuk memastikan penerapan pengetahuan dan keterampilan secara berkelanjutan:

1. Pendampingan dan Konsultasi: Forum daring dan sesi rutin minimal dua kali per bulan untuk memantau implementasi literasi digital.
2. Produksi Konten Kreatif Digital: Setiap kelompok menghasilkan minimal satu konten edukatif digital per bulan yang dipublikasikan di platform resmi untuk mendorong peer learning.
3. Integrasi ke Kegiatan Sekolah: Literasi digital diterapkan dalam proyek kelas, program OSIS, dan ekstrakurikuler untuk membentuk budaya digital positif.
4. Monitoring dan Evaluasi: Pemantauan berkala melalui observasi dan refleksi untuk menilai kesadaran digital, perilaku berisiko, dan keterampilan produktif.

Dengan tindak lanjut ini, pelatihan diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan kognitif, tetapi juga keterampilan praktis dan sikap afektif, sehingga tercipta budaya literasi digital yang produktif, aman, dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan literasi digital ini terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta. Rata-rata skor pre-test meningkat dari 2,86 menjadi 4,46 (kenaikan 64,06%), dengan peningkatan tertinggi pada variabel Pemahaman Keamanan Digital (68,09%) dan terendah pada Kesadaran Bijak Berteknologi (56,82%). Temuan kualitatif juga menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif, meningkatnya kesadaran keamanan digital, penerapan etika online, serta penggunaan teknologi secara lebih produktif.

Tugas kreatif berupa pembuatan video dan iklan digital berhasil mengasah kreativitas dan kolaborasi siswa dalam menerapkan literasi digital secara praktis. Program ini unggul dalam metode interaktif dan evaluasinya yang komprehensif, meskipun masih memiliki keterbatasan pada durasi pelatihan dan jumlah peserta. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan adanya pendampingan berkelanjutan, perluasan peserta, serta pemanfaatan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan berbasis gamifikasi.

Sebagai tindak lanjut, kegiatan akan difokuskan pada pendampingan rutin, produksi konten digital, integrasi literasi digital dalam aktivitas sekolah, serta monitoring berkelanjutan untuk memastikan keterampilan benar-benar diterapkan. Langkah ini diharapkan semakin memperkuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta, sehingga tercipta budaya literasi digital yang aman, produktif, dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andhikasari, R., Emeilia, R. I., & Muntazah, A. (2023). Implementation of Digital Literacy in Learning at SMK Sore. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 10(2), 893–901. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikanbahasa.v10i2.4912>
- Bagus Rusman, K. (2022). Implementation and Benefits of Learning through Ice Breaking. *International Linguistics and TESOL Journal* | 1 *International Linguistics and TESOL Journal*, 1(1).
- Coerla Baseka, E., Akmal Sutja, & Freddi Sarman. (2023). Desain Booklet Ice Breaking untuk Pelaksanaan Layanan Informasi. *Al-Isyrof: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.51339/isyrof.v5i2.1488>
- Dinata, K. B. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(1). <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>
- Haryati, F. D., & Puspitaningrum, D. (2023). Implementasi ice breaking sebagai pematik motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 4(1). <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v4i1.2133>
- Purmadi, A., Muzakkir, M., & Astuti, E. R. P. (2022). Developing M-learning Applications to Support Digital Literacy of Vocational high school Students. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 9(3), 291–301. <https://doi.org/10.17977/um031v9i32022p291>

- Rusdy, M. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Informasi Hoaks pada Remaja di SMA Negeri 7 Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pekommas*, 6(2). <https://doi.org/10.56873/jpkm.v6i2.4271>
- Samboteng, L., Nadeak, B., Razati, G., Abidin, A. Z., & Rachman, R. S. (2023). The Effectiveness of Pre-test and Post-test Using Kahoot in Increasing Students' Attention. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2833>
- Terttiaavini, Marnisah, L., Yulius, Y., & Saputra, T. S. (2020). *Evaluating the Kemplang Tunu Production Training for Low Income and Education Communities Using the Kirkpatrick Model*. 238–242. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.200915.055>
- Terttiaavini, T., Heryati, A., Cahyani, S., Putri, I. P., Saputra, T. S., & Lesfandra, L. (2025). Peningkatan Kompetensi Digital Guru SMA melalui Pelatihan Pemanfaatan AI dan ChatGPT dalam Pembelajaran Interaktif. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 1930–1940. <https://doi.org/10.31949/JB.V6I3.13692>
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital untuk meningkatkan Etika Berdigital bagi Pelajar di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155–2165. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>
- Yani, N. F., Wulandari, S. Z., & Naufalin, L. R. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Self Regulated Learning terhadap Literasi Digital Siswa SMA Negeri 2 Purwokerto. *Business and Accounting Education Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.15294/baej.v2i2.53405>