

Pelatihan Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa SMAN 3 Konawe Selatan

Mohbir Umasugi^{1*}, Sultrayansa², Dian Trianita Lestari³, Sarinah⁴, Nasruddin⁵

¹Universitas Terbuka, Kendari

^{2,3,4}Universitas Halu Oleo, Kendari

⁵SMAN 3 Konawe Selatan

Email: mohbir@ecampus.ut.ac.id^{1*}

Abstrak

Kemajuan teknologi di era digital menuntut keterampilan literasi digital sebagai kompetensi penting bagi pelajar untuk mendukung proses belajar, mengembangkan kreativitas, serta mempersiapkan diri menghadapi persaingan kerja. SMAN 3 Konawe Selatan memiliki fasilitas laboratorium komputer dan jaringan internet yang memadai, namun kualitas sumber daya manusia dalam pemanfaatan perangkat digital masih terbatas. Tujuan program pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran siswa mengenai pemanfaatan teknologi yang difokuskan pada pengenalan dan praktik pembuatan Curriculum Vitae (CV) dan cover book menggunakan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif melalui ceramah, diskusi, simulasi, praktik langsung, dan proyek kelompok. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman konsep literasi digital, keterampilan teknis desain berbasis aplikasi, dan sikap positif terhadap penggunaan teknologi secara produktif. Siswa mampu menghasilkan karya CV dan cover book yang layak digunakan untuk keperluan akademik maupun persiapan karier. Kesimpulan yang diperoleh bahwa pelatihan ini efektif meningkatkan keterampilan literasi digital siswa serta memberikan kontribusi nyata terhadap kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Program ini juga membentuk sikap kreatif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Keywords: Literasi digital, Pelatihan, Pembelajaran abad 21, Siswa SMA

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan bagi masa depan manusia. Kemampuan menggunakan teknologi informasi dibutuhkan agar dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin canggih. Era digitalisasi menciptakan dunia baru (*cyberspace*) yang memberikan keluasaan beraktivitas pada ruang virtual tanpa batas (Piliang, 2012). Beberapa aktivitas yang langsung beradaptasi pada era digitalisasi yaitu bidang ekonomi, pendidikan dan sosial budaya (Terttiaavini & Saputra, 2022).

Perkembangan teknologi digital yang semakin hari semakin cepat juga membuat banyak perubahan terhadap negara-negara di dunia tidak terkecuali di Indonesia. Menurut hasil riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen pada 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Sementara itu, tingkat penetrasi urban/ perkotaan adalah sebesar 77,36 persen dari jumlah populasi di daerah urban dan penetrasi internet pada daerah rural/pedesaan dan daerah tertinggal sebesar 79,79 persen

dari jumlah populasi penduduk daerah rural (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023). Hal ini membuktikan bahwa internet telah menjadi kebutuhan masyarakat bahkan di daerah rural.

Di dunia yang semakin bergantung pada teknologi, keterampilan digital menjadi penting untuk berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan karier. Literasi digital sangat penting bagi pelajar di era modern ini. Literasi digital ialah sebuah kemampuan membaca dan menulis yang dapat dilakukan dengan mengoperasikan sebuah alat teknologi dengan format digital (Anjarwati et al., 2021). Literasi digital adalah kunci untuk meningkatkan kualitas belajar di era modern. Siswa dapat mengakses berbagai materi pembelajaran, seperti e-book, video tutorial, dan artikel ilmiah, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Di samping itu literasi digital juga membantu memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam analisis dan pemecahan masalah, siswa dapat menggunakan alat digital untuk menciptakan konten, seperti presentasi multimedia, video, atau desain grafis, yang meningkatkan keterlibatan mereka atau interaksi secara langsung dengan perangkat digital. Sehingga dengan memfokuskan pada literasi digital, siswa tidak hanya meningkatkan kualitas belajar mereka, tetapi juga mempersiapkan diri untuk sukses dalam dunia yang semakin terintegrasi secara digital.

Melalui kemampuan literasi digital, siswa dapat mengakses berbagai sumber informasi secara efektif, baik dari internet maupun platform digital lainnya. Literasi digital membantu pelajar untuk menilai keabsahan dan kredibilitas informasi, sehingga mereka bisa membedakan antara fakta dan hoaks. Pelajar yang literat digital mampu berkolaborasi dengan baik melalui alat-alat digital, seperti aplikasi berbagi dokumen dan media sosial. Selain itu, literasi digital mendorong pelajar untuk berpikir kreatif dan mengembangkan inovasi, baik dalam proyek sekolah maupun di luar kelas juga dapat memberikan pemahaman mengenai aspek privasi dan keamanan di dunia digital sehingga membantu pelajar untuk melindungi diri mereka dan data pribadi mereka. Banyak pekerjaan saat ini memerlukan keterampilan digital. Sehingga literasi digital memiliki urgensi dalam membantu pelajar untuk siap menghadapi tuntutan pasar kerja.

Penguasaan teknologi dan perangkat digital membawa banyak keuntungan, tetapi juga menghadapi berbagai tantangan bagi pelajar. Tidak semua pelajar memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk belajar secara efektif. Tingkat keterampilan digital di antara pelajar sangat bervariasi, beberapa pelajar mungkin merasa kesulitan untuk mengikuti pelajaran yang berbasis teknologi. Perangkat digital dapat menjadi sumber distraksi. Media sosial, game, dan konten

hiburan lainnya dapat mengalihkan fokus pelajar dari pembelajaran. Terlalu bergantung pada teknologi dapat mengurangi kemampuan pelajar untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Banyak pelajar tidak mendapatkan bimbingan yang cukup dalam penggunaan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental pelajar, menyebabkan stres dan kecemasan.

Tantangan selanjutnya adalah rendahnya minat baca akibatnya adanya internet yang membuat masyarakat lebih memilih untuk bermain *handphone* dibanding membaca buku. Hal ini disebabkan, semakin mudahnya masyarakat memperoleh informasi melalui *handphone* termasuk dari media digital. Apalagi dengan mengakses berita lewat perangkat elektronik jauh lebih praktis dan gratis. Berdasarkan data Dewan Pers, terdapat 1.711 perusahaan media di Indonesia yang telah terverifikasi hingga Januari 2023. Dari jumlah tersebut, media digital mendominasi sebanyak 902 perusahaan. Besarnya jumlah media digital seiring dengan tingginya penggunaan internet yang sangat pesat (Finaka, n.d.).

Seiring perkembangan teknologi, Pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat Pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individu terhadap ilmu pengetahuan. Di samping itu juga sangat dimungkinkan perubahan paradigma dari filosofi pembelajaran berpusat kepada guru/pendidik (*centers centered*) menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) (Miftah, 2014).

Penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dikalangan siswa membawa banyak peluang. AI dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa, mengenali kekuatan dan kelemahan mereka. Siswa dapat mengakses sumber daya pembelajaran yang lebih luas melalui platform berbasis AI, termasuk video, kuis, dan simulasi interaktif. Melalui pelatihan literasi digital bagi siswa Sekolah menengah atas juga mampu mendorong terciptanya komunitas di mana siswa dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman terkait AI, namun tentunya dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh AI siswa juga perlu belajar mengelola waktu dan penggunaan teknologi secara bijak, menjaga keseimbangan antara belajar dan aktivitas offline hal ini untuk menjaga siswa agar tetap mendapatkan keseimbangan antara interaksi sosial dan interaksi digitalnya.

Provinsi Sulawesi Tenggara sebagai bagian dari Indonesia adalah salah satu wilayah yang juga merasakan bagaimana pesatnya kemajuan teknologi tanpa terkecuali dengan Kabupaten Konawe Selatan (Konsel) sebagai salah satu wilayah administrative di Sulawesi Tenggara. Digitalisasi menghasilkan perubahan diberbagai bidang. Perubahan yang telah banyak disaksikan secara langsung salah satunya adalah berkurangnya minat masyarakat terhadap produk media-media konvensional seperti media pemberitaan surat kabar (koran), Koran adalah salah satu media pemberitaan yang sangat diminati masyarakat pada masanya hingga awal abad ke 21. Melihat perubahan tersebut, pengenalan terhadap literasi digital dianggap penting demi menciptakan suatu kondisi generasi muda yang secara *continue* mengikuti perkembangan teknologi dan akses terhadap informasi.

Melihat realita yang terjadi di SMAN 03 Konawe Selatan mengenai ketersediaan perangkat digital dalam hal ini komputer/laptop dalam menunjang aktivitas belajar, cukup memadai baik dari segi sarana/prasarana termasuk konektivitas jaringan internet yang kemudian tersedia dalam laboratorium komputer. Akan tetapi ketersediaan sumber daya manusia yang dimiliki baik dari segi kualitas maupun kuantitas belum mampu secara maksimal untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai perangkat digital terhadap peserta didik. Disamping itu melihat demografi penduduk desa sekitar SMAN 03 Konawe Selatan yang masyarakatnya didominasi dengan latar belakang Pendidikan minimal SMA, seharusnya diikuti dengan ketersediaan sarana dan prasana jaringan internet yang dapat dijangkau oleh setiap masyarakat, sehingga dalam hal kecakapan terhadap perangkat-perangkat digital dapat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar siswa yang dapat diukur dari capaian penilaian semester dan juga peningkatan kualitas hidup Masyarakat.

Dikatakan sebagai pengguna perangkat digital yang mumpuni bagi kalangan pelajar apabila pengetahuan terhadap tujuan dan manfaat dari perangkat yang akan digunakan telah dipahami dengan baik, disamping itu pemahaman terhadap system yang ada didalam perangkat digital juga akan memudahkan penggunaanya dalam mengoperasikan perangkat tersebut. Pada hakikatnya kemajuan suatu daerah di era digital saat ini, tidak terlepas bagaimana menciptakan masyarakat yang mampu menguasai teknologi secara tepat dan bermanfaat, tanpa terkecuali bagi institusi pendidikan. Pembelajaran berbasis digital memberikan fleksibilitas sehingga memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu yang mereka pilih. Keberhasilan pemanfaatan perangkat digital memerlukan dukungan dari orang tua, guru, dan komunitas untuk menciptakan lingkungan yang kondusif terhadap kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan perangkat digital secara efektif dan

bertanggung jawab, kita dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan serta peluang di era digital.

Kabupaten Konawe Selatan sebagai salah satu wilayah di Provinsi Sulawesi Tenggara dengan berbagai potensi yang ada didalamnya tentu membutuhkan dukungan masyarakat serta kerjasama dengan berbagai elemen untuk menciptakan generasi muda yang handal dan cakap terhadap kemajuan teknologi, kualitas kemajuan suatu daerah dapat dilihat bagaimana generasi mudanya yang hari ini menempuh Pendidikan di bangku sekolah dapat menciptakan berbagai inovasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

SMAN 03 Konawe Selatan tentu bergantung terhadap kebijakan level birokrasi ditingkat yang lebih tinggi dalam hal ini pemerintah Provinsi Sulawesi Tenggara. Permasalahan terhadap Kualitas sumber daya manusia serta ketersediaan sarana dan prasarana digital tentu membutuhkan regulasi yang jelas serta alokasi anggaran pengadaan perangkat digital sebagai bentuk dukungan pemerintah provinsi dalam mewujudkan generasi emas yang terintegrasi dengan kemajuan teknologi haruslah secara nyata menjadi perhatian bersama. Ketersediaan jaringan internet dalam lingkungan masyarakat desa sebagai dasar dalam mempelajari dan memanfaatkan berbagai macam kecanggihan teknologi juga menjadi salah satu permasalahan yang harus mendapat perhatian khusus bagi pemerintah Provinsi Sulawesi Tenggara dan Kabupaten Konawe Selatan. Sehingga Institusi Pendidikan dalam hal ini SMAN 03 Konawe Selatan dapat menjadi sekolah percontohan yang terintegrasi dengan internet, menjadi corong bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat desa, serta siswa yang telah dipersiapkan untuk menghadapi tantangan era digital hari ini dan masa yang akan datang.

Gagasan yang diajukan yaitu memberikan pelatihan literasi digital dengan melibatkan 47 orang siswa dari SMAN 3 Konawe Selatan. Pelatihan ini berwujud pengenalan literasi digital dalam membantu siswa untuk sarana bantuan belajar selain buku cetak/ modul yang disiapkan oleh sekolah. Dalam menerapkan pelatihan ini, dimulai dari adanya input yang kemudian melewati proses dan terakhir didapatkan output tambahan ilmu pengetahuan dan skill bagi siswa yang terlibat dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh LPPM Universitas Terbuka. Pelatihan ini membekali siswa dengan keterampilan mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi digital. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa literasi digital dapat meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap penggunaan teknologi digital di era modern (Syafitri et al., 2024).

Pelatihan serupa telah dilaksanakan oleh Fazriah dkk. dengan hasil kegiatan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara tingkat literasi digital siswa SMK Techno Media dengan kompetensi akademik mereka, khususnya dalam mata pelajaran yang berbasis teknologi seperti pemrograman, desain grafis, dan multimedia. Sehingga penting untuk mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Fazriah et al., 2024). Pelatihan sebelumnya fokus pada penyuluhan literasi digital sebagai solusi tantangan sosial dan ekonomi di era digital terutama pada platform pembelajaran. Sementara itu, pelatihan kali ini fokus pada keterampilan digital siswa pada platform canva.

Pelatihan Literasi Digital untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa SMAN 3 Konawe Selatan bertujuan untuk menjawab kebutuhan siswa dalam mengembangkan keterampilan digital. Solusi ini melibatkan metode intervensi yang terstruktur yang berbentuk pelatihan literasi teknologi yakni cara membuat CV dan *cover book* melalui aplikasi Canva.

METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 47 orang siswa dengan jumlah siswa laki-laki yakni 17 orang dan siswi perempuan sejumlah 30 orang. Metode pengabdian yang digunakan dalam program ini adalah metode pelatihan dengan pendekatan partisipatif. Peserta akan dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan seperti ceramah, diskusi, simulasi dan praktek, dan pembuatan proyek. Selain itu, digunakan juga metode demonstrasi untuk memperlihatkan cara penggunaan berbagai aplikasi dan perangkat digital. Di bagian akhir kegiatan, peserta diberikan evaluasi dalam bentuk kuesioner yang diisi melalui *Google Form*. Data yang diperoleh dari kuesioner tersebut kemudian diolah dan dianalisis nilai rata-ratanya/ median.

Beberapa pendekatan yang digunakan adalah pertama, ceramah yakni menyampaikan materi dasar tentang konsep literasi digital, pentingnya literasi digital, dan berbagai jenis perangkat dan aplikasi yang dapat digunakan. Kedua, diskusi dengan memfasilitasi peserta untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ketiga, simulasi dan praktik langsung dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan perangkat dan aplikasi yang telah dipelajari. Keempat, proyek yakni dengan membagi peserta menjadi kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan proyek yang berkaitan dengan literasi digital, seperti membuat CV dan *Cover book*.

Adapun rancangan kegiatan pelatihan literasi digital siswa SMAN 3 Konawe Selatan, dilaksanakan dengan tiga tahapan. Tahap pertama yaitu persiapan dengan melakukan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan minat siswa terkait literasi digital. Dilanjutkan mempersiapkan materi pelatihan, sarana, dan prasarana yang diperlukan. Terakhir, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru terkait pelaksanaan program. Tahap kedua, pelaksanaan dengan melakukan sosialisasi kepada siswa SMAN 3 Konawe Selatan di lokasi pengabdian. Selanjutnya melaksanakan pelatihan literasi digital melalui sesi teori secara tatap muka, disesuaikan dengan kondisi dan ketersediaan fasilitas. Lalu mengadakan diskusi dengan mahasiswa dalam bentuk tanya jawab untuk memfasilitasi sharing pengetahuan dan pengalaman antar siswa. Hingga mengadakan sesi praktek untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk langsung menerapkan materi yang telah dipelajari. Tahap ketiga yakni finalisasi yakni melakukan evaluasi proses dan hasil pelatihan, mengumpulkan umpan balik dari peserta pelatihan serta menganalisis data hasil evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan program dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Literasi Digital telah dilaksanakan di SMAN 3 Konawe Selatan pada tanggal 15 Mei tahun 2025. Kegiatan ini melibatkan lima puluh orang siswa kelas XI, dengan latar belakang keterampilan digital yang beragam. Pelatihan dilakukan secara luring di ruang laboratorium komputer sekolah dengan menggunakan metode ceramah interaktif/ diskusi, praktik langsung, dan proyek.

Materi pelatihan meliputi ceramah yang berisi pengenalan literasi digital dan etika digital, selanjutnya pengenalan aplikasi Canva yang meliputi definisi sebagai *platform* desain grafis berbasis digital yang mudah digunakan, fitur yang terdiri dari template siap pakai, *drag-and-drop*, ribuan elemen desain, keunggulan yaitu ringan, tidak memerlukan instalasi, terdiri atas dua jenis pembayaran yakni gratis dan berbayar (Pro) serta perbandingan dengan *software* lainnya dimana lebih sederhana dari *software* desain profesional dan cocok untuk pemula.

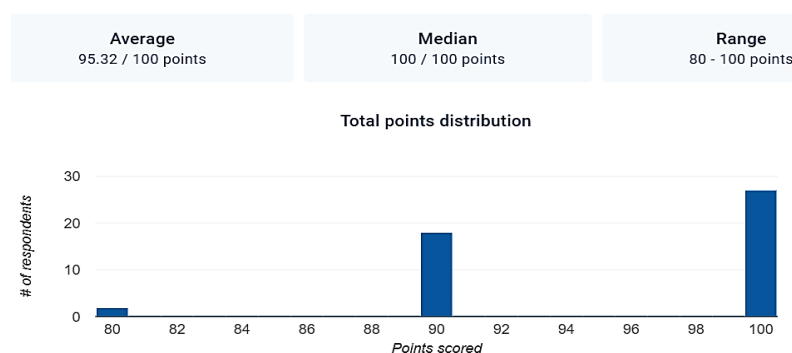
Materi dilanjutkan dengan pengenalan membuat CV profesional menggunakan Canva. Pada sesi ini, tim pengabdian memberi pemahaman kepada peserta terkait perbedaan CV biasa dan profesional berbasis Canva dimana telah dilengkapi dengan beragam *template*. Jika CV biasa lebih cocok untuk instansi Pemerintah, berkas lamaran CPNS, akademik, atau perusahaan yang mengutamakan formalitas, CV yang dibuat pada Canva cocok untuk industri kreatif, desain, komunikasi, dan posisi yang mengutamakan presentasi visual. Selain itu, tim

juga memberi pengantar terkait cara membuat sampul buku/ *cover book* melalui Canva, yang mana telah disediakan juga beragam template pada aplikasi dan dapat langsung digunakan (tentunya yang tidak membayar).

Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dengan peserta pengabdian. Pada tahap ini, siswa mengajukan beberapa pertanyaan, diantaranya apakah perlu memiliki akun email untuk *login* ke Canva, cara membedakan template gratis dan membayar, serta cara mengunduh hasil desain yang telah dibuat. Pelatihan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung oleh siswa peserta pengabdian dengan didampingi oleh tim pengabdian. Siswa diarahkan untuk membuat CV terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan sampul buku. Dikarenakan kurangnya jumlah PC dibanding dengan jumlah siswa, maka dua siswa menggunakan komputer bersama.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital dapat berkontribusi langsung terhadap kualitas belajar siswa. Mereka dapat menggunakan kemampuan literasi digital untuk mendukung pemahaman atas materi pembelajaran yang berasal dari sumber belajar yang berbasis digital. Hal ini sesuai dengan hasil temuan penelitian sebelumnya bahwa literasi digital berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dengan mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta komunikasi berbasis teknologi (Fasyiyah et al., 2025).

Hasil kegiatan pelatihan juga menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep literasi digital. Hal ini ditunjukkan melalui evaluasi yang diberikan melalui *google forms* yang terdiri atas sepuluh nomor soal. Soal-soal ini tentunya dibuat untuk mengetes pemahaman siswa terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Hasil Evaluasi Peserta

Gambar di atas menunjukkan bahwa tingkat pencapaian peserta berada pada kategori sangat baik, dengan rata-rata 95,32 dan median 100. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar responden mampu memahami dan menguasai materi literasi digital dengan baik. Jika dikaitkan dengan konsep literasi digital, capaian ini mencerminkan bahwa siswa atau peserta

telah memiliki keterampilan dasar literasi digital yang memadai, seperti kemampuan mengakses, memahami, dan mengolah informasi digital secara efektif terutama pada platform canva.

Distribusi nilai yang terkonsentrasi pada skor 90 dan 100 juga menggambarkan adanya konsistensi penguasaan kompetensi digital di kalangan peserta. Hanya sedikit perbedaan capaian antarindividu, yang menunjukkan bahwa hampir semua peserta memiliki tingkat literasi digital yang relatif merata. Skor terendah (80) tetap berada pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada peserta yang benar-benar tertinggal dalam hal kemampuan digital.

Dengan demikian, hasil ini menguatkan bahwa literasi digital telah menjadi keterampilan penting yang tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam praktik pembelajaran. Penguasaan literasi digital yang baik akan mendukung siswa dalam menghadapi tantangan era teknologi, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari. Hal ini serupa dengan temuan penelitian sebelumnya bahwa kemampuan literasi digital yang baik memberikan pengaruh dalam prestasi belajar siswa (Yudha et al., 2023).

Melalui pelatihan ini, siswa terbukti mampu untuk meningkatkan kemampuan praktisnya khususnya dalam membuat CV dan sampul buku melalui Canva. Ini tentunya berguna untuk melamar pekerjaan di masa akan datang. Berikut merupakan sampel hasil pekerjaan siswa untuk CV. CV berikut merupakan dokumen profil pribadi dan profesional dari siswa Keyla Aprilia Risla Surya Jaya, yang disusun untuk menunjukkan latar belakang pendidikan, kemampuan, pengalaman, dan identitas dirinya.



Gambar 2. CV karya peserta pengabdian

Selanjutnya untuk *Cover book*, salah satu karya siswa bernama Cahaya Mutiara Tohamba berikut terdiri atas desain sampul depan dan belakang buku yang berjudul "Rumah

Tanpa Ibu". Sampul ini memiliki ilustrasi dan narasi emosional yang menunjukkan bahwa isi buku ini mengangkat tema kehilangan seorang ibu dan dampaknya terhadap kehidupan seseorang.



Gambar 3. Cover Book karya peserta pengabdian

Hasil observasi selama kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti pelatihan. Mereka aktif bertanya, mencoba secara mandiri, dan mendiskusikan hal-hal baru yang mereka pelajari. Guru pendamping serta tim pengabdian juga turut memberikan dukungan aktif, yang semakin meningkatkan semangat belajar peserta.

Adapun beberapa keterbatasan yang dihadapi selama pelatihan antara lain, pertama akses terhadap perangkat dan koneksi internet, terutama bagi siswa yang tidak memiliki perangkat pribadi. PC yang hanya berjumlah 25 sementara siswa peserta berjumlah 47 orang. Koneksi internet pun masih perlu untuk dibenahi karena selama kegiatan berlangsung, terkadang siswa kesulitan untuk mengedit desain dikarenakan kurangnya kecepatan internet. Kedua, perbedaan tingkat literasi digital awal siswa menyebabkan beberapa siswa memerlukan waktu lebih lama dalam memahami materi serta mendesain CV dan sampul buku. Ketiga, waktu pelaksanaan yang terbatas, sehingga beberapa topik hanya dapat disampaikan secara garis besar. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut dapat diatasi melalui pendekatan diferensiasi dalam bimbingan serta adanya faktor pendukung yakni kolaborasi dengan guru untuk mendampingi siswa yang tertinggal serta antusiasme siswa selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Melalui pelatihan ini, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi terbukti bukan hanya mempercepat proses belajar, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam membekali siswa dengan keterampilan abad 21. Pelatihan juga menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung dan kontekstualisasi materi dengan kebutuhan siswa

merupakan strategi efektif untuk menumbuhkan literasi digital, terutama di lingkungan pendidikan daerah seperti Konawe Selatan.

Selanjutnya, melalui penyelenggaraan pelatihan ini dapat memberikan dampak langsung berupa peningkatan keterampilan digital siswa, perubahan perilaku dalam menggunakan internet secara lebih produktif, terbukanya wawasan siswa terhadap sumber belajar daring. Sementara itu, dalam jangka panjang, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi siswa dalam pembelajaran mandiri berbasis teknologi, mendorong guru untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran harian, serta menjadi model pelatihan yang dapat direplikasi di sekolah lain di wilayah Konawe Selatan

KESIMPULAN

Pelatihan Literasi Digital di SMAN 3 Konawe Selatan berhasil meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesadaran siswa mengenai pemanfaatan teknologi secara efektif dan produktif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa terhadap konsep literasi digital, keterampilan desain berbasis aplikasi, dan sikap positif terhadap penggunaan teknologi. Antusiasme peserta, dukungan guru, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran menjadi faktor pendukung keberhasilan program ini. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan perangkat, kecepatan internet, dan perbedaan kemampuan awal, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif dan kolaborasi antar pihak. Secara keseluruhan, program ini berimplikasi terhadap peningkatan kualitas belajar siswa, memperluas akses terhadap sumber belajar digital, dan menumbuhkan sikap kritis serta kreatif dalam memanfaatkan teknologi. Dalam jangka panjang, pelatihan ini diharapkan menjadi model pembelajaran digital yang dapat direplikasi di sekolah lain, mendorong integrasi media digital dalam kegiatan belajar mengajar, serta membentuk generasi muda yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan era digital.

Sebagai tindak lanjut, beberapa hal yang disarankan adalah pelatihan lanjutan untuk memperdalam keterampilan digital, seperti pembuatan konten atau coding dasar, pendampingan berkala bagi guru dan siswa dalam mengimplementasikan literasi digital dalam kegiatan belajar-mengajar, serta kolaborasi lintas lembaga (kampus-sekolah-Dinas Pendidikan) untuk memperluas cakupan pelatihan serupa di seluruh sekolah dalam lingkup Kabupaten Konawe Selatan. Selain itu, perlu peningkatan ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang stabil pada sekolah untuk mendukung terselenggaranya pembelajaran berbasis teknologi

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa hormat dan syukur, kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Terbuka, yang telah memberikan dukungan penuh dan kesempatan kepada tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan ini. Kepala Sekolah, dewan guru, serta seluruh pihak di SMAN 3 Konawe Selatan, yang telah menerima kami dan memberikan dukungan selama pelaksanaan pelatihan. Serta para siswa SMAN 3 Konawe Selatan, yang telah mengikuti kegiatan pelatihan dengan penuh antusiasme, semangat belajar, dan keterbukaan terhadap pengetahuan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2021). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.19420>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Fasyiyah, A., Hanifah, N., Zakwan, M., Kamal, S. M., Iryani, E., & Helty. (2025). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 8(April), 55–64.
- Fazriah, R., Ramadani, T. M., Aprilia, T., & Sari, I. R. (2024). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Kompetensi Akademi Siswa SMK Techno Media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Mandiri (JPMM)*, 3(1), 71–76. <https://doi.org/10.556442>
- Finaka, A. W. (n.d.). *Media Digital Semakin Mendominasi*. (2023). Retrieved October 31, 2023, from <https://indonesiabaik.id/infografis/media-digital-semakin-mendominasi>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sosioteknologi*, 27(1), 143–156.
- Syafitri, D. A., Sutiawati, S., & Rachman, I. F. (2024). Menghadapi Tantangan Digital: Peran Literasi Digital Dalam Mewujudkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 145–156. <https://doi.org/10.62383/wissen.v2i2.106>
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar Di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>
- Yudha, D. K., Irawan, I., & Khuntari, D. (2023). Pengaruh Literasi Digital terhadap Prestasi Belajar pada Siswa SMP Pusaka Bangsa Karawang. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi Dan Komunikasi*, 7(1), 17–28. <https://doi.org/10.56873/jimik.v7i1.261>