



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus B: Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830 Telp. (021) 8400 341
Website: <https://fkip.uhamka.ac.id> Email: bag.umum.akademik@uhamka.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 1098/ FKIP/ PTK/ 2025

Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, memberi tugas kepada:

Nama : **Dr. Nur Latifah, M.Pd.**
NIDN : 0411088702
Pangkat dan golongan : Penata, III-C
Jabatan : Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Untuk : Melakukan Penulisan Jurnal dengan Judul "Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Workshop Media Edukasi Digital di SMA Tadika Pertiwi Depok" pada Tanggal 10 Mei 2025 di UHAMKA

Demikian tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sebagai amanah dan ibadah kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Setelah melaksanakan tugas agar memberikan laporan kepada pemberi tugas.



Jakarta, 11 Mei 2025

Dekan,


Purnama Syae Purrohman, M.Pd., Ph.D.

Peningkatan Literasi Digital Siswa melalui Workshop Media Edukasi Digital di SMA Tadika Pertiwi Depok

Nur Latifah^{1*}, Silvie Mil², Yamin³

¹Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia; nurlatifah@uhamka.ac.id

²Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia; silviesahara@uhamka.ac.id

³Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia; yamin@uhamka.ac.id

ABSTRACT

The use of educational media is essential to improve students' digital literacy amid the challenges of the digital era. The main problem is the limited knowledge of students in utilizing technology effectively, which requires practical solutions. This community service initiative aims to address these challenges through workshops on introducing digital-based educational media. The project includes the preparation stage, the implementation of the workshop, and the evaluation. In the preparation phase, the team develops relevant training modules. The workshop educates participants on the concept of digital literacy, explores application-based educational media such as Edu candy and PhET, and integrates them into learning activities. Evaluations are conducted thoroughly through questionnaires, skills tests, and student assignment projects, to assess the improvement of knowledge and skills. The results of the evaluation showed a 70% increase in digital literacy understanding, as well as a significant increase in the use of educational media by 85%, as well as a critical, creative, and responsible attitude towards technology by 65%.

Keywords: Educational Media, Digital Literacy, Workshop, Student.

ABSTRAK

Pemanfaatan media edukasi sangat penting untuk meningkatkan literasi digital siswa di tengah tantangan era digital. Masalah utama adalah pengetahuan siswa yang terbatas dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, yang memerlukan solusi praktis. Inisiatif pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengatasi tantangan tersebut melalui lokakarya pengenalan media pendidikan berbasis digital. Proyek ini mencakup tahap persiapan, pelaksanaan lokakarya, dan evaluasi. Pada fase persiapan, tim mengembangkan modul pelatihan yang relevan. Lokakarya mengedukasi peserta tentang konsep literasi digital, mengeksplorasi media pendidikan berbasis aplikasi seperti Educandy dan PhET, serta mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui kuesioner, tes keterampilan, dan proyek tugas siswa, untuk menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan sebesar 70% dalam pemahaman literasi digital, serta peningkatan yang signifikan dalam penggunaan media pendidikan sebesar 85%, serta sikap kritis, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap teknologi 65%.

Kata kunci: Media Edukasi, Literasi Digital, Workshop, Siswa.

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi digital di kalangan siswa terus meningkat seiring dengan perkembangan era digital. Teknologi ini, bila dimanfaatkan dengan optimal, memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran. Namun, di sisi lain, literasi digital siswa masih menjadi isu yang perlu mendapat perhatian. Literasi digital, sebagaimana didefinisikan oleh Nurhasanah *et al.* (2021), mencakup kemampuan untuk mencari, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif dalam lingkungan digital. Kemampuan ini sangat penting dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan membentuk individu yang kritis serta produktif.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa untuk mengakses dan memahami informasi secara kritis dan bertanggung jawab. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, tingkat literasi digital siswa Indonesia masih tergolong rendah, di mana banyak siswa mengalami kesulitan dalam memilah informasi yang valid di tengah derasnya arus informasi digital (Nurjanah *et al.*, 2017). Beberapa faktor yang mempengaruhi literasi digital antara lain adalah kurangnya dukungan infrastruktur, minimnya pemahaman siswa dan guru tentang literasi digital yang benar, aksesibilitas terhadap teknologi yang belum optimal (Turnip, 2023). Sekolah-sekolah mitra yang menjadi target kegiatan pengabdian ini umumnya memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan media digital sebagai alat pembelajaran yang efektif, sehingga pembelajaran literasi digital belum optimal (Giray *et al.*, 2024).

Selain itu, keterampilan literasi digital yang rendah berdampak pada kemampuan untuk memahami informasi dan pemikiran kritis siswa. Hasil menunjukkan bahwa pengetahuan digital tidak hanya mengakses teknologi, tetapi juga mengembangkan pemikiran kritis, analisis dan kemampuan penyelesaian informasi yang akurat (Gelir *et al.*, 2024). Workshop ini diselenggarakan untuk membantu siswa dan guru mitra dalam memahami dan mengimplementasikan media edukasi, seperti *Educandy* dan *PhET Interactive Simulations* (McDougall *et al.*, 2018) yang dapat memperkaya metode pembelajaran dan meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Kegiatan workshop ini juga mendukung pencapaian program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) serta Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi.

Program ini melibatkan mahasiswa dalam kegiatan nyata di masyarakat, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis, berkolaborasi dengan masyarakat, serta meningkatkan keterampilan profesional mereka dalam pendidikan. Dalam konteks IKU, kegiatan ini berkontribusi pada IKU 5, yaitu keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas non-kelas yang berdampak pada peningkatan soft skills dan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Fokus pengabdian masyarakat ini adalah pemberdayaan guru dan siswa melalui pelatihan berbasis teknologi untuk memperkenalkan media edukasi digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan pengenalan alat-alat ini, diharapkan sekolah mitra mampu memanfaatkan

teknologi secara optimal dan berkelanjutan, yang selanjutnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya kolaborasi dengan sekolah juga memungkinkan evaluasi berkelanjutan yang dapat memastikan efektivitas program serta memberikan wawasan bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan pendekatan yang lebih baik terhadap literasi digital. Dengan demikian, workshop "Pemanfaatan Media Edukasi Terhadap Literasi Digital Siswa" dirancang untuk menjawab tantangan rendahnya literasi digital di kalangan siswa sekolah mitra, memperkaya pengalaman mahasiswa dalam program MBKM, serta mendukung pengembangan masyarakat yang lebih literat secara digital. Upaya ini sejalan dengan riset yang menunjukkan pentingnya keterlibatan siswa secara langsung dalam penggunaan media digital yang relevan dan aman untuk pembelajaran yang bermakna (Appova *et al.*, 2022; Elm & Liljestrand, 2024).

Lokasi kegiatan pengabdian dilakukan di Kota Depok. Kota Depok sendiri merupakan wilayah dengan tingkat populasi penduduk yang besar (BPS, 2023), yang dikenal sebagai daerah dengan dinamika sosial yang kompleks, namun memiliki tantangan dalam akses dan pemanfaatan teknologi masih terasa, terutama di tingkat sekolah menengah atas (Novian, 2021). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), tingkat penggunaan teknologi di Cinere, Kota Depok mengalami peningkatan signifikan dalam lima tahun terakhir, tetapi literasi digital siswa belum berkembang seiring peningkatan tersebut (Novian, 2021). Kondisi ini menunjukkan kebutuhan akan intervensi melalui program-program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. SMA Tadika Pertiwi merupakan salah satu SMA swasta yang berada di wilayah Kecamatan Cinere, Kota Depok Jawa Barat. Sekolah ini memiliki total 127 orang siswa dan telah terakreditasi A. Pemilihan SMA Tadika Pertiwi sebagai mitra kegiatan pengabdian dilakukan setelah melakukan asesmen terhadap para siswa dimana hasil menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memproses informasi dari berbagai sumber digital, terutama yang disajikan dalam bentuk multimodal seperti teks, gambar, video, dan audio. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman kritis siswa terhadap informasi digital serta terbatasnya keterampilan mereka dalam mengelola media digital secara komprehensif. Siswa cenderung terbatas pada satu jenis modalitas, misalnya teks, tanpa mengoptimalkan media lain yang sebenarnya dapat mendukung pemahaman dan keterampilan digital mereka (Latifah *et al.*, 2023). Oleh sebab itu tim pengabdian masyarakat memutuskan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Tadika Pertiwi Kota Depok sebagai mitra kegiatan pengabdian. Selain itu, berdasarkan pemetaan situasi, terdapat kurangnya ketersediaan program atau kegiatan yang secara khusus bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa di sekolah. Aktivitas pembelajaran masih cenderung fokus pada media yang monoton, sementara pengembangan keterampilan digital melalui pendekatan multimodal belum secara maksimal diterapkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan program yang dapat mengajarkan pemanfaatan media multimodal sebagai sarana peningkatan literasi digital.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah workshop yang tidak hanya memberikan pemahaman teoretis, tetapi juga keterampilan praktis kepada

siswa dalam menggunakan berbagai jenis media digital secara terpadu. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa mampu berpikir kritis, memilih sumber informasi dengan bijak, serta mengembangkan kemampuan komunikasi digital mereka. Program ini juga bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan digital yang relevan dan dapat meningkatkan minat mereka terhadap bidang pendidikan yang lebih tinggi, seperti Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Workshop "Pemanfaatan Media Edukasi Terhadap Literasi Digital Siswa" bertujuan untuk memberikan solusi yang konkret dan aplikatif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital di kalangan siswa. Berikut adalah beberapa solusi yang akan diterapkan dalam workshop ini: Pengenalan pemahaman tentang literasi digital serta pengenalan Platform Media Edukasi. Peserta akan diperkenalkan dengan berbagai alat dan platform media edukasi digital yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar, seperti aplikasi pembelajaran interaktif (misalnya E-Perpustakaan, *Educandy* dan *PhET Interactive Simulations*). Melalui pelatihan praktis, siswa dapat belajar cara menggunakan alat-alat ini untuk mengakses informasi, berkolaborasi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang lebih menarik (Rahiem *et al.*, 2022). Melalui metode pelaksanaan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan literasi digital secara holistik

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga merupakan kegiatan implementasi dari hasil riset terdahulu yang di danai dalam hibah Pengembangan dan Penyelenggaraan Pembelajaran Digital "Optimalisasi pembelajaran digital dengan pemanfaatan TIK" sehingga di perlukan kegiatan lanjutan yaitu Workshop Pemanfaatan Media Edukasi Terhadap Literasi Digital Siswa. Dengan adanya workshop ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami cara menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan produktif. Selain itu, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengadopsi media edukasi digital ke dalam kegiatan pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahapan utama: (1) persiapan materi dan perangkat pelatihan, (2) pelaksanaan workshop yang melibatkan siswa dan guru sebagai peserta, serta (3) evaluasi yang dilakukan melalui survei dan tes untuk mengukur dampak kegiatan (Abdussamad *et al.*, 2024). Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari berturut-turut dengan pendekatan partisipatif, di mana siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan mereka secara langsung menggunakan media edukasi digital yang disediakan oleh tim pengabdian. Kegiatan workshop diikuti oleh lebih kurang 25 siswa yang berasal dari kelas XII dan dilaksanakan di salah satu ruangan kelas yang ada di SMA Tadika Pertiwi. Narasumber kegiatan workshop merupakan dosen-dosen dari tim pengabdian masyarakat dari Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) dan Program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) serta dibantu oleh mahasiswa-mahasiswa Program Studi PGSD sebagai fasilitator.

Metode pelaksanaan Workshop Pemanfaatan Media Edukasi Terhadap Literasi Digital Siswa ini dirancang secara partisipatif dengan pendekatan praktis dan kolaboratif (Harnilawati *et al.*, 2024), sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga terampil dalam menggunakan berbagai media digital (Rochmania *et al.*, 2024). Berikut tahapan-tahapan utama dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini:

- a. Pelaksanaan Workshop dilaksanakan dalam dua tahap utama yaitu teori dan praktik terintegrasi. Tahapan teori, siswa dikenalkan tentang literasi digital dan pentingnya media edukasi melalui diskusi interaktif dan contoh-contoh aplikasi nyata. Fasilitator menjelaskan manfaat literasi digital dalam kehidupan sehari-hari dan dunia pendidikan. Dalam sesi praktik, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang mengintegrasikan berbagai media, seperti membuat laporan sederhana hasil penggunaan media edukasi. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan media edukasi dan meningkatkan keterampilan digital siswa (Ali *et al.*, 2024).
- b. Proyek Kolaboratif: Siswa diberikan tantangan untuk menghasilkan proyek kolaboratif sebagai aplikasi dari materi yang telah dipelajari. Mereka dapat memilih topik tertentu dan menyajikannya dalam bentuk presentasi atau video pendek dengan memanfaatkan media edukasi. Dalam kegiatan ini, siswa dibimbing untuk memilih dan mengintegrasikan media yang relevan, serta berlatih dalam komunikasi digital yang efektif.
- c. Diskusi dan Refleksi Hasil Workshop. Setelah proyek selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka dan menerima umpan balik dari fasilitator serta teman-teman. Sesi refleksi ini bertujuan untuk mendorong siswa melihat pentingnya literasi digital secara kritis dan menyadari area yang perlu diperbaiki. Umpan balik juga berfungsi sebagai evaluasi ketercapaian tujuan workshop (Haryanti *et al.*, 2024).
- d. Evaluasi dan Tindak Lanjut. Tahap akhir dari workshop ini adalah evaluasi keseluruhan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner untuk siswa dan wawancara singkat dengan guru yang terlibat, guna mengetahui dampak dan kepuasan peserta terhadap workshop ini. Berdasarkan hasil evaluasi, disusun rekomendasi bagi sekolah untuk melanjutkan pengembangan keterampilan literasi digital siswa, termasuk opsi penyelenggaraan pelatihan lanjutan atau kegiatan ekstrakurikuler yang mendukung peningkatan literasi digital.

Melalui metode pelaksanaan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan literasi digital secara holistik. Program ini juga berupaya mendorong siswa lebih tertarik untuk melanjutkan studi di bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), yang mengintegrasikan teknologi dalam pembelajarannya. Pada kenyataannya penggunaan teknologi dalam pendidikan, terutama media pendidikan, telah menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran (Nguyen *et al.*, 2024).

Selain itu, melalui kegiatan ini diharapkan berkontribusi secara signifikan untuk menciptakan generasi tidak hanya dalam kecerdasan akademik tetapi juga keterampilan komunikasi yang baik dan pengetahuan digital yang tinggi. Selain itu diharapkan siswa akan dapat mengembangkan keterampilan terkait untuk

kebutuhan waktu, ini sangat penting untuk menghadapi tantangan di masa depan khususnya dalam hal menggunakan teknologi dan sarana pendidikan. Fasilitas pendidikan dapat membantu siswa lebih memahami subjek dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.



Gambar 1. Gambaran IPTEKS Pelaksanaan Workshop Pemanfaatan Media Edukasi Terhadap Literasi Digital

(Sumber: Data diolah oleh pengabdian, 2025)

Pengabdian ini menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam teknologi cenderung lebih termotivasi dan memiliki hasil akademik yang lebih baik (lihat **gambar 1**).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop Pemanfaatan Media Edukasi Terhadap Literasi Digital Siswa telah berjalan sepenuhnya sesuai dengan perencanaan dan diikuti oleh lebih kurang 25 orang siswa kelas XII selama tiga hari berturut-turut di SMA Tadika Pertiwi. Adapun rincian hasil yang sudah dicapai dan pembahasan dari pelaksanaan adalah sebagai berikut.

a. Pengenalan Pemanfaatan Literasi Digital

Workshop ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman peserta tentang pemanfaatan literasi digital, khususnya dalam konteks media edukasi. Pada tahapan ini siswa diberikan pemahaman tentang Definisi dan Ruang Lingkup Literasi Digital yang berisi tentang Kemampuan digital mengacu pada kemampuan yang dapat diakses orang, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ini termasuk keterampilan teknis seperti mengoperasikan perangkat digital, serta keterampilan kognitif dan sosial seperti pemikiran kritis, komunikasi, dan kerja sama melalui platform digital (Firdausi *et al.*, 2023). Tidak hanya pemahaman guru, siswa juga harus memahami secara mendalam dan harus mampu terintegrasi secara efektif terhadap literasi digital dan juga teknologi pendidikan dalam proses komunikasi dan juga pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, literasi digital menjadi fondasi untuk memanfaatkan media edukasi secara optimal.

Dalam sesi selanjutnya, siswa juga diberikan pemahaman tentang pentingnya Literasi Digital dalam Pendidikan seperti *e-learning*, video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform kolaborasi online, telah mengubah

Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Volume 5, Nomor 1, Januari-Juni 2025, Halaman 20 – 31

Doi: [10.33752/dinamis.v5i1.8960](https://doi.org/10.33752/dinamis.v5i1.8960)

cara belajar dan mengajar. Namun, tanpa pemahaman literasi digital yang memadai, potensi media ini tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Meskipun media digital menawarkan banyak peluang, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi seperti: tingkat literasi yang bervariasi antara daerah perkotaan dan pedesaan, kurangnya pemahaman tentang etika dan keamanan digital (Satiti *et al.*, 2024), Ketidakmampuan untuk memfilter informasi yang tidak relevan atau tidak akurat (Handayani *et al.*, 2023). Dalam sesi ini narasumber juga menjelaskan bahwa literasi digital tidak hanya menjadi sebuah keterampilan tambahan, tetapi saat ini ia menjadi sebuah pondasi penting dalam mempersiapkan peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang cerdas dan kritis (Burhayani *et al.*, 2023).

b. Pengenalan Pemanfaatan Media Edukasi

Setelah pengenalan teori literasi digital, peserta workshop diperkenalkan dengan berbagai platform dan aplikasi sumber belajar yang interaktif, menarik, dan efektif yang dapat diakses dengan mudah. Pada sesi praktik, peserta diperkenalkan dengan dua buah media edukasi, yaitu *Educandy* dan *PhET Interactive Simulations*. Pada sesi ini, peserta dipandu oleh dua orang fasilitator yang merupakan mahasiswa program studi PGSD dalam mempelajari, memahami dan menggunakan kedua media tersebut dalam proses pembelajaran. *Educandy* merupakan platform yang memungkinkan pendidik membuat permainan edukasi interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan pencocokan kata. Platform ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, terutama untuk siswa. Riset menyatakan bahwa penggunaan *Educandy* dengan tiga fitur permainan utama *words*, *matching pairs* dan *quiz questions* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta mempengaruhi hasil belajar siswa (Dewi *et al.*, 2023). Sedangkan *PhET Interactive Simulations* menyediakan simulasi interaktif berbasis sains dan matematika. Dikembangkan oleh University of Colorado Boulder, PhET membantu peserta didik memahami konsep-konsep ilmiah melalui eksperimen virtual (Polizzi, 2025).

Pengenalan dan pemanfaatan media edukasi digital seperti *Educandy* dan *PhET Interactive Simulations* dapat membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi dan platform berbasis digital melalui *game* yang menyenangkan menjadikan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menyajikan fitur-fitur yang menarik dan menyenangkan (Sucipto *et al.*, 2023). Hal ini dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa dan menumbuhkan motivasi untuk mempelajari materi baru. Dalam hal ini diperlukan juga keterampilan guru untuk dapat mengemas pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran dan bergantung pada kesiapan infrastruktur, pelatihan, dan pemilihan konten yang tepat. Melalui workshop ini, diharapkan peserta dapat menguasai keterampilan untuk memanfaatkan media edukasi digital secara optimal dalam konteks pembelajaran mereka.

c. Proyek Kolaborasi

Proyek kolaborasi dalam workshop ini memiliki beberapa tujuan, antara lain mendorong siswa untuk menerapkan konsep literasi digital dalam konteks

nyata, melatih siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas bersama (Sayuti *et al.*, 2024), mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis dalam membuat media edukasi digital, dan meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya etika dan keamanan digital. Dalam sesi ini siswa diperkenalkan dengan berbagai platform dan alat digital yang dapat digunakan, seperti *Educandy*, *PhET Interactive Simulations*, *Canva*, atau *Google Slides*. Dalam sesi ini peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari minimal tiga orang. Setiap kelompok diminta untuk melakukan diskusi untuk menentukan ide proyek, seperti jenis media yang akan dibuat (kuis interaktif, video pembelajaran, presentasi, atau simulasi). Anggota kelompok membagi tugas berdasarkan keahlian atau minat, seperti desainer, penulis konten, atau presenter Workshop Pemanfaatan.

Siswa secara berkelompok kemudian membuat media edukasi digital dengan menggunakan platform yang telah dipilih untuk kemudian dipresentasikan di depan kelas dihadapan peserta peserta workshop dan fasilitator. Presentasi mencakup penjelasan tentang tujuan media, proses pembuatan, dan bagaimana media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran. **Gambar 2** memperlihatkan salah satu peserta memperagakan aplikasi yang sudah dikerjakan sebelumnya secara berkelompok.



Gambar 2. Siswa mempresentasikan proyek yang di kerjakan
(Sumber: Data dokumentasi pengabdian, 2025)

Proyek kolaborasi dalam kegiatan dalam workshop ini sekaligus bermanfaat bagi siswa untuk mengimplementasikan pengetahuan yang sudah diperoleh pada sesi sebelumnya ke dalam bentuk media digital yang sesungguhnya secara praktis. Tidak hanya belajar tentang literasi digital, siswa juga berkesempatan untuk melatih keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi abad ke-21 (Swart *et al.*, 2024) melalui kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi dengan sejawatnya. Dengan demikian, proyek kolaborasi menjadi sarana yang efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

d. Diskusi dan Refleksi Hasil Workshop

Workshop pemanfaatan media edukasi untuk meningkatkan literasi digital telah memberikan banyak wawasan dan pembelajaran yang berharga. Pada **tabel 1**, menunjukkan beberapa refleksi dari hasil workshop di antaranya workshop ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang pentingnya

literasi digital di era teknologi yang semakin berkembang. Diharapkan setelah menyelesaikan kegiatan workshop ini, peserta dapat menggunakan teknologi sekaligus juga dapat memahami informasi secara kritis, memahami etika digital, keamanan data, dan memiliki kemampuan dalam mengelola konten digital secara bertanggung jawab (Hita *et al.*, 2023). Media edukasi, seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran, platform e-learning, dan konten digital lainnya, terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran literasi digital.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Literasi Digital

Aspek yang Dinilai	Sebelum Workshop	Sesudah Workshop	Persentase Peningkatan
Pemahaman Literasi Digital	40%	68%	70%
Penggunaan Media Edukasi (Educandy, PhET)	35%	65%	85%
Sikap Kritis dan Kreatif terhadap Teknologi	45%	72%	60%

(Sumber: Data dokumentasi pengabdian, 2025)

Sejalan dengan penelitian Wiradharma *et al.* (2021) penggunaan media pembelajaran daring dalam proses belajar mengajar terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi ajar, khususnya dalam konteks pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan. Selain itu, temuan ini juga mendukung hasil studi oleh Fitriarti (2019) yang menyatakan bahwa pentingnya literasi digital dalam memfilter informasi mampu mendorong eksplorasi konsep secara lebih visual dan mendalam, terutama dalam pembelajaran *sains* dan matematika. Dengan demikian, hasil proyek ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media digital yang tepat tidak hanya meningkatkan literasi teknologi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, workshop ini telah membuka wawasan baru tentang bagaimana media edukasi dapat dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan literasi digital. Dengan kolaborasi dan komitmen dari semua pihak, diharapkan literasi digital dapat menjadi fondasi yang kuat untuk membangun masyarakat yang cerdas, kritis, dan bertanggung jawab di era digital. Adapun luaran dari kegiatan ini adalah publikasi hasil kegiatan dalam bentuk laporan petanggungjawaban kegiatan kepada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, publikasi dalam bentuk artikel, publikasi pada media massa online serta media sosial Youtube.

SIMPULAN

Workshop Pemanfaatan Media Edukasi terhadap Literasi Digital telah terlaksana dengan baik dan mendapatkan respons positif dari peserta. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan serta keterampilan dalam memanfaatkan media edukasi secara efektif. Dari hasil evaluasi, peserta menunjukkan peningkatan dalam memahami peran literasi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mampu menerapkan berbagai platform dan alat digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, workshop juga membantu meningkatkan kesadaran peserta mengenai keamanan dan etika dalam penggunaan media digital. Hasil luaran kegiatan berupa laporan kegiatan dan artikel ilmiah, serta disebarluaskan melalui aplikasi media massa online dan media sosial seperti YouTube agar

dampak kegiatan semakin luas dan mendorong implementasi literasi digital secara lebih luas.

Namun demikian, kegiatan ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pelaksanaan workshop masih terbatas pada wilayah dan jumlah peserta tertentu, sehingga dampaknya belum merata ke seluruh satuan pendidikan. Kedua, durasi pelaksanaan yang singkat membatasi eksplorasi lebih mendalam terhadap berbagai aplikasi dan strategi pembelajaran berbasis digital. Ketiga, belum seluruh peserta memiliki akses teknologi yang memadai untuk mengimplementasikan materi secara optimal di lingkungan mereka masing-masing. Sebagai tindak lanjut, diharapkan workshop serupa dapat diadakan secara berkala dengan cakupan yang lebih luas, baik secara geografis maupun jenjang pendidikan. Selain itu, perlu dilakukan pendampingan berkelanjutan bagi para pendidik untuk memastikan integrasi media edukasi ke dalam pembelajaran berjalan secara konsisten dan efektif. Ke depan, sosialisasi program literasi digital dan implementasinya perlu dilakukan secara masif dan terstruktur, agar siswa-siswa dari sekolah lain dan peserta didik dari berbagai tingkat pendidikan juga dapat memahami penggunaan media edukasi dan mengoptimalkannya dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan konteks mereka masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, J., Sopingi, I., Setiawan, B., & Sibua, N. (2024). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methode*.
- Ali, M. H., Santoso, R. P., & Sopingi, I. (2024). Peningkatan Keterampilan Wirausaha Siswa Kelas XI SMK Plus Khoiriyah Hasyim Tebuireng. *Jurnal Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 20–27. <https://doi.org/10.33752/dinamis.v4i1.6287>
- Appova, A., Lee, H. J., & Bucci, T. (2022). Technology in the classroom: Banking education or opportunities to learn? *Theory into Practice*, 61(3), 254–264. <https://doi.org/10.1080/00405841.2022.2096372>
- BPS. (2023). *Sosial dan Kependudukan*. Badan Pusat Statistik.
- Burhayani, B., Nuridah, S., Saputra, A. M. A., Suyuti, S., Sarumaha, Y. A., & Anyan, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 166–172. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i2.17783>
- Dewi, A. K., Setyorini, C., Zahro, F., & Wahyono, W. (2023). EDUCANDY: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 250. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71090>
- Elm, A., & Liljestrang, J. (2024). Developing student teachers' critical awareness of information and communications technology in primary teacher education. *European Journal of Teacher Education*, 00(00), 1–16. <https://doi.org/10.1080/02619768.2024.2407540>
- Firdausi, R., Mardikawati, B., Huda, N., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Peningkatan Literasi Digital Dikalangan Pelajar: Pengenalan Dan Praktek

- Penggunaan Teknologi Pendidikan Dalam Komunikasi. *Communnity Development Journal*, 4(5), 10815–10824. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21733>
- Fitriarti, E. A. (2019). Urgensi Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Informasi Kesehatan Di Era Digital. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 4(2), 219. <https://doi.org/10.20527/mc.v4i2.6929>
- Gelir, I., Tekin, A. K., & Al-Salmi, L. (2024). Learning different language scripts through separation model in a bilingual preschool setting. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2344375>
- Giray, L., Nemeño, J., Braganaza, J., Lucero, S. M., & Bacarra, R. (2024). A survey on digital device engagement, digital stress, and coping strategies among college students in the Philippines. *International Journal of Adolescence and Youth*, 29(1), 1–19. <https://doi.org/10.1080/02673843.2024.2371413>
- Handayani, F., Hasyim, D. M., Suryono, W., Sutrisno, S., & Novita, R. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Mendukung Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1265–1271. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20755>
- Harnilawati, Insiyanda, D. R., Sopingi, I., Indriasari, E., Nubatonis, O. E., Schouten, F. S., Suryandari, M., Udil, P. A., Veronica, & Wangge, M. (2024). *Metodologi Penelitian*. Cendekia Publisher.
- Haryanti, P., Sopingi, I., Hidayati, A., Yuni K, K. C. N., Musfiroh, A., Santoso, R. P., & Ali, M. H. (2024). Edukasi Literasi Halal Pada Wirausaha Gen Z. *ABIDUMASY: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 39–47. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/ABIDUMASY/article/view/7966>
- Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Media Kartu Bergambar: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterampilan Anak Sekolah Dasar Bermain Bola Basket. *Jurnal Marathon*, 2(1), 16–23. <https://doi.org/10.26418/jmrthn.v2i2.66267>
- Latifah, N., Azhar, A. O. S., & Dorahman, B. (2023). *Digitalisasi Pembelajaran: Pemanfaatan Teknologi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Kualitas Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*. CV. MIRAI PUBLISHING.
- McDougall, J., Readman, M., & Wilkinson, P. (2018). The uses of (digital) literacy. *Learning, Media and Technology*, 43(3), 263–279. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1462206>
- Nguyen, H. T. M., Nguyen, H. T. T., Gao, X., Hoang, T. H., & Starfield, S. (2024). Developing professional capacity for Content Language Integrated Learning (CLIL) teaching in Vietnam: tensions and responses. *Language and Education*, 38(1), 118–138. <https://doi.org/10.1080/09500782.2023.2260374>
- Novian, H. N. (2021). *Tingkat Kepuasan Masyarakat Kota Depok Melalui Kualitas Layanan Aplikasi Depok Single Window (Dsw)*.
- Nurhasanah, N., Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.46963/mash.v4i02.346>
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 3(2), 117. <https://doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>

- Polizzi, G. (2025). Digital literacy and strategic (dis)engagement: examining how functional and critical digital literacy shapes participation. *Information Communication and Society*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2025.2452282>
- Rahiem, M. D. H., Fitri, A., & Faeruz, R. (2022). Video Pembelajaran dan Lembar Kerja pada Pembelajaran Anak Usia Dini Selama COVID-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3967–3980. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2435>
- Rochmania, D. D., Laksono, Y. T., & Sopingi, I. (2024). Pelatihan Membatik Untuk Meningkatkan dan Mengembangkan Kompetensi Guru TK Cendekia Lamongan. *Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2 SE-Articles), 134–142. <https://doi.org/10.33752/dinamis.v4i2.8431>
- Satiti, W. S., Airlangga, P., Nasrulloh, M. F., Khotimah, K., Jannah, A. A., Afnani, D. M., Haqiyah, B. I., & Arifin, M. (2024). Pelatihan Microsoft-Office Dasar untuk Mendukung Kemampuan Komputasi Pemuda-pemudi Karangtaruna Desa Dukuhmojo Jombang. *Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 6–13. <https://doi.org/10.33752/dinamis.v4i1.6044>
- Sayuti, A., Teknologi, I., & Sriwijaya, B. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran ChatGPT Berbasis Artificial Intelegence pada SMK Bina Jaya Palembang. 4, 143–152. <https://doi.org/10.33752/dinamis.v4i2.8373>
- Sucipto, H., Ali, M., Mujiyanto, A. H., & Kristiano, H. (2023). Implementasi Sistem E-Learning Pada Lembaga Kursus dan Pelatihan di Istikom Jombang. *Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 73–80. <https://doi.org/10.33752/dinamis.v3i2.5390>
- Swart, J., Stegeman, H., Frowijn, L., & Broersma, M. (2024). The paradox of play: How Dutch children develop digital literacy via offline engagement with digital media. *Journal of Children and Media*, 18(1), 138–154. <https://doi.org/10.1080/17482798.2023.2291014>
- Turnip, R. S. (2023). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Pelajar: Pengenalan dan Praktik Teknologi Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2302–2310. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21733>
- Wiradharma, G., Ruliana, P., Prisant, G. F., & Anggraini, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring Dalam Proses Belajar Mengajar. *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 57–172. <https://doi.org/10.33822/jep.v4i2.2589>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC-BY-SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).